

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN HIASAN BUSANA
DENGAN TEKNIK SULAM PITA PADA BUSANA DALAM BENTUK
MACROMEDIA FLASH DI SMK PIUS X MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:

Chytra Mahanani

NIM: 09513244003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang” yang disusun oleh Chytra Mahanani, NIM 09513244003 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2013
Pembimbing,

Sugiyono, M.Pd

NIP. 19751029 200212 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang” yang disusun oleh Chytra Mahanani, NIM 09513244003 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sugiyem, M.Pd	Ketua Penguji	
Sri Emy Yuli S., M.Si	Sekretaris Penguji	
Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Penguji Utama	

Yogyakarta, Juni 2013

Fakultas Teknik

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2013

Yang menyatakan



Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Impian kita menggambarkan diri kita sendiri"
(the Legend of Guardian)

PERSEMBAHAN

*....Puji syukurku kepada-Mu ya Allah....
atas keluarga terbaik yang telah kau anugerahkan kepadaku
Bapak, Ibu, adik-adikku tersayang*

*Karya ini saya persembahkan untuk Ibu dan Bapak
"Subhanallah" doa dan dukungan tak terhingga
yang beliau berikan membuatku begitu kuat
hingga skripsiku ini terselesaikan
beliau sungguh berarti
Kini beliaulah yang menjadi tujuan dalam hidupku
Almamater yang ku cintai UIN*

Terima kasih untuk :

Ibu, Bapak, thyara, indra, terimakasih yang tak terhingga atas segala yang diberikan kepadaku, baik semangat, kesabaran, doa, cinta dan kasih sayang yang tak ternilai harganya..

Serta seluruh Keluarga besar Pendidikan Teknik Busana '09 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu..

Desy, Rita, Athy, Candra, dan Imelda Terimakasih atas kebersamaan dan persahabatan yang telah kalian suguhkan selama ini,,,
jika ada salah kata atau perbuatanku yang tidak berkenan, saya mohon maaf
Dan semoga dikemudian hari kita dipertemukan lagi,
Sukses untuk kalian....

Untuk semua orang yang pernah hadir dalam hidupku, terimakasih telah memberi warna di hari-hariku
Warna-warna itu akan selalu menjadi pelangi di hidupku....

TerimaKasih

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Sulam Pita Pada Busana untuk Siswa SMK Pius X Magelang” tanpa ada halangan. Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini
2. Prof. Dr. Rochmat Wahab, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta
3. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan fasilitas sehingga Tugas Akhir Skripsi dapat berjalan Lancar
4. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
5. Kapti Asiatun, M.Pd selaku Koordinator Program Studi S1
6. Sugiyem, M.Pd, selaku pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan, dorongan, pengarahan, dan nasehat hingga terselesaikannya Tugas Akhir skripsi ini
7. Enny Zuhny Khayati, M.Kes selaku Dosen Penguji yang telah mengarahkan dan memberikan saran serta masukan terhadap hasil skripsi ini.
8. Emy Yuli Suprihatin, M.Si., selaku Dosen Skretaris
9. Wika Rinawati, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah memberikan saran serta masukan terhadap hasil media

10. Zahida Ideawati,Dra., selaku validator ahli materi yang telah memberikan saran serta masukan terhadap hasil media
11. Almamaterku UNY
12. Semua pihak yang telah banyak membantu selama penyusunan Tugas Akhir skripsi hingga penyelesaian.

Semoga budi jasa beliau mendapat balasan dari Allah SWT, tuhan Yang Maha Kuasa dan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penyusun dan pembaca, amin

Yogyakarta, Juni 2013

Chytra Mahanani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PESETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
H. Pentingnya Media dikembangkan	8
I. Batasan Istilah	9
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	
1. Penelitian dan Pengembangan.....	11
2. Bahan Ajar.....	17
3. Media Pembelajaran.....	22
4. Program <i>Macromedia Flash 8</i>	32
5. Kompetensi Sulam Pita.....	38
B. Kajian penelitian yang relevan.....	49

C. Kerangka berfikir.....	50
D. Pertanyaan Penelitian.....	54
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	55
B. Prosedur Penelitian.....	55
C. Tempat dan Waktu Penelitian	60
D. Subjek Penelitian	60
E. Metode Pengumpulan Data	61
F. Instrumen dan Validasi Instrumen	61
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	67
H. Teknik Analisis Data	70
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	74
B. Pembahasan	90
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	96
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi kejuruan SMK	40
Table 2. Kisi- kisi instrumen penilaian ahli media	63
Tabel 3. Kisi- kisi instrumen penilaian ahli materi	64
Tabel 4. Kisi- Kisi Instrumen penilaian siswa	66
Tabel 5. Uji coba kelompok kecil.....	68
Tabel 6. Pedoman interpretasi koefisien <i>Alfa Cronbach</i>	70
Tabel 7. Kriteria Kelayakan Media Untuk Ahli	71
Tabel 8. Interpretasi kategori penilaian validasi para ahli.....	72
Tabel 9. Kriteria media menurut pendapat untuk siswa.....	72
Tabel 10. Penjabaran SK KD dan indikator.....	76
Tabel 11. Revisi dari ahli media.....	84
Tabel 12. Kriteria kelayakan media dari ahli media.....	85
Tabel 13. Revisi dari ahli materi dan guru	86
Tabel 14. Kriteria kelayakan media dari ahli materi.....	87
Tabel 15. Pendapat siswa tentang media pembelajaran	88

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Tampilan awal program <i>Macromedia Flash 8</i>	33
2. Gambar 2. Tampilan Area Kerja Program <i>Macromedia Flash 8</i>	34
3. Gambar 3. Skema Kerangka Berfikir	53
4. Gambar 4. Bagan alur penelitian menurut dick and carry	56
5. Gambar 5. Histogram distribusi frekuensi uji coba kelompok kecil.....	69
6. Gambar 6. Penyajian menu materi.....	79
7. Gambar 7. Histogram distribusi frekuensi uji Lapangan	89

DEVELOPING LEARNING MEDIA IN THE FORM OF FLASH MACROMEDIA FOR THE MAKING OF CLOTHING ACCESSORIES USING THE RIBBON EMBROIDERY TECHNIQUE IN SMK PIUS X MAGELANG

By
Chytra Mahanani
NIM 09513244003

ABSTRACT

This study aims to: 1) develop learning media capable of explaining the steps of making ribbon embroidery through the flash macromedia program using the ADDIE development model, 2) obtain learning media using flash macromedia appropriate to use, and 3) investigate the students' responses to the use of the learning media for making clothing accessories using ribbon embroidery.

The study was conducted in SMK Pius X Magelang in April 2013 and was a research and development (R & D) study using the ADDIE development model. The stages in the study consisted of: (1) the analysis stage, (2) the planning stage, (3) the product development stage, (4) the implementation tryout stage, and (5) the evaluation stage. The research instrument validity and reliability were assessed through expert judgment by 3 material experts and 2 media experts. The tryout involved 10 students and the results showed that 2 instrument items were invalid and 30 were valid; the responses to the media were obtained from 40 Grade X students of Fashion Design. The data were collected through interviews, observations, and a questionnaire. They were analyzed by means of descriptive statistics.

The result of the research and development is learning media for the making of ribbon embroidery accessories for clothing in the form of flash macromedia developed through R & D using the ADDIE model. 1) The result of the construction is Developing Learning Media In The Form Of Flash Macromedia For The Making Of Clothing Accessories Using The Ribbon Embroidery Technique In Smk Pius X Magelang using the ADDIE development model. 2) The flash macromedia for the learning of the making of clothing ribbon embroidery accessories in SMK Pius X is very appropriate (53.8%). 3) Based on the students' responses, the multimedia is very appropriate with a percentage of 48.6%. From the results, the developed learning multimedia for the making of ribbon embroidery is very appropriate and the students strongly agree if the multimedia media is used in the learning of the making ribbon embroidery in SMK Pius X Magelang.

Keywords: *Learning Media of Flash Macromedia, Making Ribbon Embroidery, SMK Pius X Magelang*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN HIASAN BUSANA
DENGAN TEKNIK SULAM PITA PADA BUSANA DALAM BENTUK
MACROMEDIA FLASH DI SMK PIUS X MAGELANG**

Oleh:
Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjelaskan langkah- langkah pembuatan sulam pita melalui program *macromedia flash* menggunakan model pengembangan ADDIE, 2) Memperoleh media pembelajaran menggunakan *Macromedia flash* yang layak digunakan, 3) Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran membuat hiasan sulam pita pada busana.

Penelitian dilaksanakan di SMK Pius X Magelang pada bulan April tahun 2013 menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R and D)*, dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari; (1) tahap analisis; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengembangan dan produksi; (4) tahap uji coba implementasi; (5) tahap evaluasi. Validasi dan reliabilitas Instrumen penelitian dilakukan uji coba dengan menggunakan *judgment experts* oleh 3 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Uji coba dilakukan dengan 10 siswa dengan butir instrument gugur 2 dan dinyatakan valid 30, untuk tanggapan media oleh siswa dilakukan dengan 40 siswa X busana 2. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan angket. Analisis data menggunakan Statistik Deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran membuat hiasan sulam pita pada busana berupa *Macromedia Flash* yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE: 1) Hasil dari penyusunan ini adalah berupa media pembelajaran yang dapat menjelaskan langkah- langkah pembuatan sulam pita melalui program *macromedia flash* menggunakan model pengembangan ADDIE; 2) kelayakan media *Macromedia flash* untuk pembelajaran membuat hiasan sulam pita pada busana di SMK Pius X tergabung dalam kategori sangat layak 53,8% ; 3) Untuk tanggapan media oleh siswa termasuk dalam kategori layak dengan prosentase 48,6%. Dari hasil tersebut maka media pembelajaran pembuatan sulam pita yang telah dibuat sangat layak dan siswa sangat setuju apabila media pembelajaran tersebut digunakan untuk pembelajaran pembuatan sulam pita di SMK Pius X Magelang

Kata kunci: Media Macromedia flash pembelajaran, Membuat sulam pita, SMK Pius X Magelang

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat serta perkembangan sistem komunikasi yang semakin cepat menimbulkan banyak perubahan dan kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan adanya perubahan dan kemajuan tersebut menuntut adanya sikap penyesuaian untuk selalu belajar agar tidak tertinggal dengan laju teknologi yang terus berkembang. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu indikator bahwa seseorang itu telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan ataupun sikap.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran, pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang berkualitas. Sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2002:63) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur-unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif. Beberapa jenis media yang dapat digunakan oleh guru adalah media cetak seperti buku, *hand out*, modul, majalah, LKS dan *job sheet*.

Media dibuat oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi dan meningkatkan kompetensi siswa. Media yang belum ada di sekolah ini adalah MPBK (Media Pembelajaran Berbasis Komputer) dimana guru tidak perlu mengulang berkali- kali materi kurang dipahami siswa.

Kegiatan praktik pembuatan sulam pita pada busana yang dilakukan di sekolah melibatkan siswa secara langsung dalam bentuk kegiatan praktikum. Siswa dituntut aktif melakukan kegiatan praktikum. Sebelum praktek siswa harus mengerti langkah- langkah atau proses pembuatan sulam pita serta kombinasi warna yang cocok digunakan. Kadang-kadang siswa merasa kurang faham dengan langkah pengerjaannya walaupun sudah diterangkan. Seringkali kegiatan praktikum mengalami hambatan atau kendala, yaitu kebingungan dalam teknik pengerjaan. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi terlalu cepat. Dengan media yang kurang menarik perhatian siswa tentunya akan membuat siswa bosan dan enggan mendengarkan guru. Dengan melihat data yang diperoleh dari guru bidang studi Menghias Busana dilihat rata-rata nilai ulangan siswa, mid dan penugasan hanya 7,5 sedangkan standar kompetensinya adalah 7,5.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan mata pelajaran menghias busana khususnya sulam pita dibutuhkan media yang mendukung pembelajaran sulam pita seperti media pembelajaran berbasis komputer. Menurut Arif S Sadiman salah satu kegunaan media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis sehingga dapat menyeragamkan persepsi siswa. (2010:17)

Siswa memerlukan daya ingat membaca dan melihat yang tinggi untuk memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, saat ini media yang ada di sekolah masih berbentuk buku atau sumber belajar dari internet yang masih bersifat umum. Penggunaan media cetak seperti buku, *job sheet* memiliki keterbatasan utama yaitu pengguna hanya bisa mengetahui teorinya saja secara gambar dan tidak begitu memahami langkah- langkah pengerjaannya, sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran sulam pita yang dapat membantu belajar siswa.

Fakta kesulitan tersebut dibuktikan dengan hasil observasi lanjutan di sekolah, dimana siswa tidak paham dengan langkah pengerjaan yang telah diajarkan sehingga siswa tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru karena lupa dan tidak paham dengan materi yang diajarkan. Siswa tidak dapat mengulang sendiri pelajaran yang telah diberikan di sekolah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk mengembangkan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kemajuan teknologi komputer khususnya multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar. Multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi karena multimedia merupakan gabungan konsep teknologi *audio*

visual sehingga mampu dimanfaatkan dalam pengembangan media untuk pembelajaran interaktif.

SMK Pius X Magelang merupakan salah satu sekolah yang memiliki Mata Pelajaran Menghias Busana dan mewajibkan siswanya melakukan kegiatan praktikum. Sekolah ini memiliki perangkat IT berupa LCD dan monitor untuk mendukung proses pembelajaran. Perangkat IT di sekolah ini belum dimanfaatkan untuk sebuah media pembelajaran yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pada saat praktik sulam pita siswa kebingungan dalam langkah pengerjaan yang telah diajarkan sehingga siswa tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menampilkan video, gambar serta animasi. *Macromedia Flash* merupakan *software* aplikasi yang banyak dipakai untuk merancang grafis dan animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis). Kemampuan ini dapat digunakan untuk membuat animasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sulam pita karena dapat mempermudah penafsiran terhadap objek.

Berdasarkan kemampuan *Macromedia flash* maka dapat disusun kegiatan praktikum secara virtual (secara tidak nyata) yaitu dalam bentuk simulasi. Kegiatan praktikum disusun dalam bentuk simulasi dengan cara merangkai kegiatan praktik dalam bentuk animasi dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian atau benda yang sebenarnya. Simulasi merupakan suatu teknik meniru operasi-operasi

atau proses- proses yang terjadi dalam suatu sistem dengan bantuan perangkat komputer dan dilandasi oleh beberapa asumsi tertentu sehingga sistem tersebut bisa dipelajari secara ilmiah (Law and Kelton, 1991).

Simulasi praktikum ini diharapkan menjadi alternatif media yang dapat digunakan untuk pegangan pada saat kegiatan praktikum. Media pembelajaran ini tidak bertujuan untuk menggantikan kegiatan praktikum yang sebenarnya, namun sebagai alternatif atau pelengkap media pembelajaran sulam pita. Siswa dapat melakukan kegiatan praktikum tanpa adanya risiko yang akan dihadapi. Selain itu, siswa juga dapat berinteraksi dengan animasi yang berada dalam *macromedia flash* secara langsung dan siswa dapat mengetahui bagaimana sebenarnya proses atau langkah- langkah dalam pembuatan sulam pita pada busana. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran busana lebih menarik, lebih interaktif, keinginan belajar siswa dapat ditingkatkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran
2. Siswa masih bingung dalam mengerjakan sulam pita dikarenakan pemahaman yang kurang sehingga belum tercapainya nilai KKM sebesar 7,5 pada pembuatan sulam pita yang ditentukan
3. Kurang tersedianya media pembelajaran praktikum sulam pita

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media dan kelayakan pada mata pelajaran menghias busana khususnya materi sulam pita di SMK Pius X Magelang, hal ini disebabkan masih terhambatnya pembelajaran praktek sulam pita dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap langkah-langkah pembuatan sulam pita, sementara langkah-langkah atau prosedur pembuatan suatu produk bisa disimulasikan menggunakan program *Macromedia flash*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk dan isi media pembelajaran yang dapat menjelaskan langkah-langkah pembuatan sulam pita melalui program *macromedia flash* menggunakan model pengembangan ADDIE?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran sulam pita pada busana dengan menggunakan program *macromedia flash* menurut para ahli dan siswa kelas X SMK?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan?

E. Tujuan penelitian

1. Terwujudnya media pembelajaran yang dapat menjelaskan langkah-langkah pembuatan sulam pita melalui program *macromedia flash* menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Diperoleh media pembelajaran menggunakan *Macromedia flash* yang layak digunakan.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

F. Manfaat penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Hasil penelitian ini membantu guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran pembuatan sulam pita
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan alternatif media pembelajaran pembuatan sulam pita.
2. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran sulam pita.
 - b. Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai media alternatif belajar siswa.
3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai calon

pendidik (guru) yang siap memanfaatkan teknologi modern (komputer) dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk dalam penelitian ini berupa

1. media pembelajaran sulam pita pada busana menggunakan program *Macromedia Flash* dalam bentuk CD. Media ini dapat dipergunakan dikelas pada saat pembelajaran maupun di pelajari siswa di rumah. Spesifikasi computer yang digunakan minimal menggunakan komputer dengan spesifikasi *windows* 98 sampai dengan *windows* terbaru dan untuk lebih baik, layar monitor sebaiknya menggunakan layar monitor berwarna.
2. Media pembelajaran menggunakan program *Macromedia flash* mempelajari bahan- bahan ajar pembuatan sulam pita sehingga siswa dapat berinteraktif langsung dengan medianya
3. Media pembelajaran terdiri dari kompetensi yang berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar, materi sulam pita dengan simulasi langkah kerja pembuatan tusuk dasar sulam pita dan latihan soal

H. Pentingnya Media Dikembangkan

Media yang digunakan untuk pembelajaran sulam pita kurang diperhatikan. Fasilitas sekolah yang dilengkapi dengan perangkat IT berupa LCD dan

monitor belum dimanfaatkan dengan baik karena sulitnya mendapatkan materi yang dikemas dalam bentuk VCD pembelajaran. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash* untuk membantu guru dalam pelaksanaan pembelajarannya agar lebih menarik, sehingga pengetahuan dapat diterima baik oleh siswa sebelum melakukan prakteknya.

I. Batasan Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan membuat produk media pembelajaran menggunakan program aplikasi *Macromedia Flash* dan didukung perangkat lunak lain dalam pengolahan gambar, suara, teks dan animasi dalam bentuk simulasi digunakan sebagai media pembelajaran sulam pita pada mata pelajaran menghias busana.

2. Menghias busana

Pengertian menghias busana adalah menghias permukaan kain atau busana yang bertujuan untuk memperindah penampilan. Terdapat banyak teknik yang digunakan untuk menghias busana diantaranya adalah menghias busana dengan menggunakan mesin, dan menghias busana dengan menggunakan tangan.

Menghias busana menggunakan mesin disebut bordir yaitu suatu cara untuk menjadikan suatu penampilan permukaan berbahan kain menjadi lebih indah, dengan menggunakan teknik mesin. Sedangkan menghias busana dengan menggunakan tangan dikenal sebagai sulaman

atau menyulam, yaitu suatu cara untuk menjadikan suatu penampilan permukaan berbahan kain menjadi lebih indah menggunakan teknik menjahit tangan. Sulam menyulam ada berbagai macam seperti sulam benang, sulam pita, ataupun sulam payet.

3. Macromedia Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikan serta mudah dipelajari. *Flash* merupakan sebuah program yang memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. *Flash* biasa menggabungkan gambar, suara dan video ke dalam animasi yang dibuat.

BAB II

KAJIAN TEORI

A.Deskripsi Teori

1. Penelitian dan Pengembangan

a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih E, 2011: 145). Penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivitasan produk tersebut (Sugiyono, 2009 : 297). Sukmadinata (2009: 164) juga mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Dari definisi yang diungkapkan para ahli, dapat dijelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk berbentuk perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

b. Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan (Sugiarta, 2007:11).

Pengembangan disini artinya diarahkan pada suatu program yang telah atau sedang dilaksanakan menjadi program yang lebih baik. Hal ini seiring dengan pendapat yang dikemukakan oleh Adimiharja dan Hikmat, (dalam Sugiarta A.N, 2007:24) bahwa “pengembangan meliputi kegiatan mengaktifkan sumber, memperluas kesempatan, mengakui keberhasilan, dan mengintergrasikan kemajuan”.

Model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran dapat memilih salah satu dari komponen sistem namun dalam penerapannya harus mempertimbangkan komponen sistem yang lain (Endang Mulyatiningsih 2011: 178). Dalam kajian ini dipaparkan dua model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran yaitu model 4D dan model ADDIE

Model 4D dan model ADDIE tentu memiliki karakteristik masing-masing yang perlu lebih dalam lagi dipahami. Maka dari itu pemilihan bahan pembelajaran perlu diperhatikan dalam kesesuaian dengan standar

isi. Oleh karena itu, model-model pengembangan bahan ajar yang dianggap penting diketahui untuk mengembangkan bahan ajar.

1. Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Model 4D dalam (Endang Mulyatiningsih 2011: 179)

Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

(a) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagarajan , menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu: analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis

konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

(b) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Perancangan dibagi menjadi empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.

(c) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan

memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

(d) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Dalam tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

2. Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Model ADDIE dalam (Endang Mulyatiningsih 2011: 183) .

Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman

dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

- (a) *Analysis* (analisis). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kompetensi, analisis materi, dan analisis instruksional. Oleh karena itu, *output* yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
- (b) *Design* (desain/perancangan). Tahap desain ini meliputi penyusunan kerangka bahan, penentuan sistematika, perencanaan alat evaluasi serta komponen-komponen yang akan dimuat dalam media tersebut, termasuk grafis dan animasi serta skenario.
- (c) *Development* (pengembangan). Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah Tahap ini meliputi pra penelitian, penelitian draft, penyuntingan dan revisi.
- (d) *Implementation* (implementasi/eksekusi). Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan

dilakukan uji coba dengan skala kecil sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

- (e) *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik) Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini dilakukan dari hasil implementasi. Setelah mendapatkan data-data dan masukan dari reviewer (ahli media dan ahli materi) kemudian media dilakukan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai apabila digunakan dalam proses pembelajaran, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Di lihat dari 2 model diatas, 4D dan ADDIE memiliki istilah yang berbeda tetapi memiliki inti kegiatan yang sama. Perbedaan terletak pada setelah kegiatan development yaitu model 4D mengakhiri kegiatan dengan melakukan dissemination sedangkan ADDIE masih dilanjutkan dengan kegiatan implementasi dan evaluasi. Model 4D tidak mencantumkan implementasi dan evaluasi karena proses development selalu menyertakan kegiatan pembuatan produk, evaluasi, dan revisi.

2. Bahan Ajar

Menurut Hackbarth (1996 : 80), bahan ajar adalah sarana belajar yang berfungsi membantu membelajarkan peserta didik secara sistematis, terarah sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Bahan ajar terdiri atas buku, peserta didik,

dan dilengkapi dengan petunjuk tenaga pengajar, lembar kerja peserta didik, dan soal tes (Dewi Padmo, 2004 : 417).

Pengertian bahan ajar menurut Surachman (2001:8), merupakan sumber belajar yang penggunaannya secara terencana atau terprogram. Sumber belajar yang dapat dikembangkan sebagai bahan ajar antara lain: informasi tertulis, produk rekaman elektronik, dan gambar/ grafis. Dengan bahan ajar tersebut, selama proses pembelajaran, siswa maupun guru dapat terbantu dalam mendapatkan kesamaan wawasan, dan juga membantu dalam proses berpikir dan mengingat. Untuk menggunakan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sebagai bahan ajar diperlukan perencanaan, pengembangan, pengelolaan, penerapan dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahan ajar merupakan sarana belajar yang disusun secara sistematis terarah sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Bahan ajar yang modern terdiri atas buku, peserta didik, petunjuk tenaga pengajar, lembar kerja, dan soal tes yang merupakan sumber belajar yang penggunaannya secara terencana dan terprogram.

a. Konsep Bahan Ajar Pengembangan

Menurut Istanto (2006:1), konsep pengembangan bahan ajar adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar digunakan untuk membantu guru dan siswa (peserta diklat) dalam proses belajar mengajar.
- 2) Bahan ajar berbeda dengan buku teks, bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru

dan siswa dalam proses belajar-mengajar. Bahan ajar disusun dengan berorientasi pada kebutuhan belajar siswa secara individual dan mandiri, sedangkan buku teks ditulis dengan berorientasi pada struktur dan urutan berdasar bidang ilmu.

- 3) Bahan ajar ditulis dengan prinsip-prinsip instruksional (prinsip belajar Thondike), yaitu : prinsip kesiapan, penguatan (*reinforcement*), nilai kemanfaatan, belajar dengan mengerjakan, urutan yang tepat, keberhasilan, keyakinan, dan tantangan.

b. Karakteristik Bahan Ajar

Menurut Istanto (2006 :1-2), bahan ajar mempunyai karakteristik yang mampu :

1. Menimbulkan minat baca.
2. Ditulis dan dirancang untuk siswa.
3. Menjelaskan tujuan instruksional.
4. Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel.
5. Memberi kesempatan siswa untuk berlatih.
6. Mengakomodasikan kesulitan siswa.
7. Memberikan rangkuman.
8. Dikemas untuk proses instruksional.
9. Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa.
10. Menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

c. Jenis-jenis Bahan Ajar

Menurut Belawati (2003:1.13) bahan ajar dikelompokkan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu jenis bahan ajar cetak, noncetak, dan bahan ajar *display*.

- a. Bahan ajar cetak yaitu sejumlah bahan yang digunakan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi (Kemp dan Dayton, 1985).
- b. Bahan ajar non cetak yaitu jenis bahan ajar berupa OHT, audio, slide, video dan komputer yang dapat menggambarkan gerakan, keterkaitan, dan memberikan dampak terhadap topik yang dibahas, dapat dikombinasikan antara gambar dengan gerakan, serta, fleksibel dan mudah diadaptasi
- c. Bahan ajar display merupakan jenis bahan ajar yang berisi materi tulisan atau gambar yang dapat ditampilkan di dalam kelas, di kelompok kecil atau siswa secara perseorangan tanpa menggunakan alat proyeksi. termasuk jenis bahan ajar display di antaranya adalah *flipchart*, *adhesive*, *chart*, *poster*, peta, fotodan realia. Pada umumnya, bahan ajar display digunakan oleh guru pada saat menyampaikan informasi kepada siswa di depan kelas. Jenis bahan ajar display diantaranya adalah *flipchart*, *adhesive*, *chart*, *poster*, *peta*, foto, dan realita.

Sedangkan menurut Heinich, Molenda dan Russell, (1996 : 8) bahan ajar dikelompokkan menurut cara kerjanya menjadi lima kelompok besar, yaitu

- 1) Bahan ajar tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, display, dan model

- 2) Bahan ajar yang diproyeksikan seperti *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, proyeksi komputer.
- 3) Bahan ajar audio seperti kaset dan *compact disc* (CD)
- 4) Bahan ajar video seperti video dan film.
- 5) Bahan ajar (media) berbantuan komputer: CBI, seperti *Computer Managed Instruction* (CMI).

d. Peran Bahan Ajar dalam Pembelajaran

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (Sudrajat, 2008).

Bahan ajar memiliki peran yang besar bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Peran bahan ajar bagi guru selain dapat menghemat waktu dalam belajar juga mampu mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Peran bahan ajar juga mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. (Sudrajat, 2008).

Sedangkan peran bahan ajar bagi siswa diantaranya siswa bisa belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa yang lainnya, siswa bisa belajar sesuai dengan waktu dan tempat yang diinginkannya dan belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing, serta siswa bisa belajar sesuai dengan urutan materi yang ia kehendaki sendiri. (Sudrajat, 2008).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahan ajar memiliki peran besar bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, mampu mengubah

peran guru menjadi seorang fasilitator. Siswa bisa belajar tanpa harus ada guru atau teman, dapat belajar sesuai waktu dan tempat yang diinginkan, dan siswa bisa belajar dengan urutan materi yang dikehendaki

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Azhar Arsyad, 2002: 3).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, dan dengan demikian terjadilah proses belajar (Suwarna, dkk, 2005: 128). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis dan elektronis untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual verbal (Azhar Arsyad, 2002 : 3)

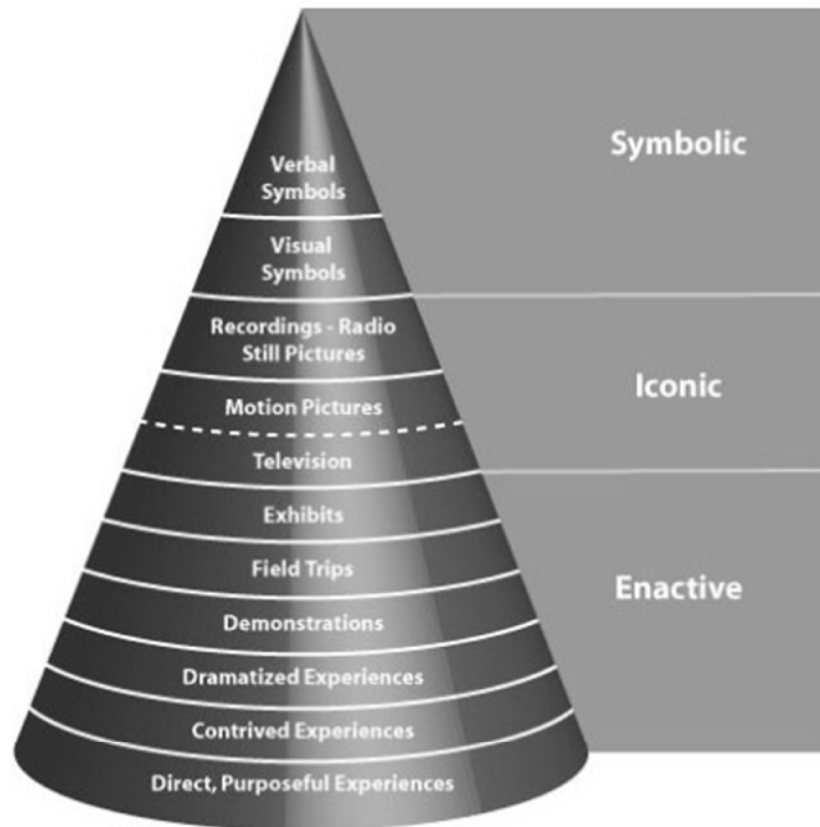
Batasan lain dikemukakan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1997*), yang memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, telah mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru

dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Disamping itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila media tersebut belum tersedia di sekolah. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2002 : 2-3).

Kemampuan teknologi elektronik semakin besar. Bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara, dan lain-lain dengan mudah dapat dihasilkan dengan mutu yang cukup baik. Misalnya, video kamera berfungsi merekam video yang diinginkan untuk kemudian ditransfer dan digabungkan dengan animasi, grafik, dan teks yang dihasilkan oleh komputer. Teks, grafik, animasi, video sudah banyak tersedia dalam *compact disc*. Misalnya *Encyclopedia Americana* yang sudah direkam di dalam *compact disc*, yang apabila ditampilkan di komputer melalui *CD drive* komputer itu maka informasi yang ada dalam *disc*, baik berupa teks, gambar, grafik, dan lain-lain dapat diakses dan dipindahkan untuk digabungkan dengan informasi lainnya (Azhar Arsyad, 2002 : 169-171).

Belajar memerlukan perpaduan indera yang berbeda untuk menyerap materi atau informasi yang disampaikan. Menurut Dale yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2002) menyatakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera pendengaran sekitar 13%, dan melalui indera lainnya 12%. Salah satu gambaran yang

banyak dijadikan acuan dalam penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran dapat disajikan oleh Edgar Dale dalam *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale).



Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dari kerucut tersebut menunjukkan bahwa semakin ke atas media yang digunakan maka semakin sedikit jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam

pengalaman itu oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Hal ini dikenal dengan istilah *Learning By Doing*.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda.

Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain menggolongkan media menjadi tiga macam di atas, Bretz juga membagi media menjadi media transmisi dan media rekaman (Trini Prastati, 2005: 9-10).

Heinich dan Uno dan Lamatenggo (2010: 123) membedakan media pembelajaran berdasarkan bentuk fisiknya sebagai berikut: Media yang tidak diproyeksikan (*non projected media*), jenis medianya realita, model, bahan grafis (*graphic material*), dan display, Media yang diproyeksikan (*projected media*), jenis medianya OHT, *slide*, dan *opaque*, media video, jenis medianya video, media berbasis computer (*computer based media*), jenis medianya *computer assisted instruction (CAI)*, *computer managed instruction (CMI)*, *Multimedia kit*.

Azhar Arsyad (2002: 29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil

teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sementara Seels & Glasgow (1990: 181-183) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan *hand out*; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Sedangkan media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *teleconference* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, CD (*Compact Disc*), dan Pembelajaran Berbasis Web (*Web Based Learning*).

Berdasarkan macam-macam media tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan ilmu dan teknologi. Perkembangan media

pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. pemilihan bahan pembelajaran perlu diperhatikan dalam kesesuaian dengan standar isi dan sesuai dengan karakteristik siswa

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Miarso, 1984: 49). Penggunaan media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, diantaranya: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Levie & Lents dalam Azhar Arsyad (2002: 16)

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa fungsi media sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual bagi peserta didik untuk mendorong motivasi dan memperjelas konsep yang abstrak dan memperlancar penyampaian tujuan untuk memahami pesan yang terkandung dalam gambar

Media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar:

- a) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b). Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c). Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.

d). Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar. Sudjana & Rivai (dalam azhar arsyad (2002: 15))

Sedangkan Arif S. Sadiman, dkk. (2010: 17-18) menjelaskan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a). Memperjelas penyajian pesan.
- b). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c). Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.
- d). Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Menurut Suwarna, dkk., (2005 : 128-129) secara khusus manfaat media pembelajaran yaitu :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- e. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- f. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- g. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal

d. Kriteria Media

Hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada proses pembelajaran adalah bahwa media tersebut digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa maka ada beberapa kriteria yang dapat digunakan (Sudjana& Rivai, 1992 : 4-5) yaitu:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, apakah tujuan yang hendak dicapai tersebut mengenai aspek kognitif, afektif atau psikomotor, rumusan tujuan yang jelas akan menentukan media apa yang sebaiknya dipilih. Bila tujuan pembelajarannya mengarah pada peniruan ucapan, maka media audiolah yang paling tepat, tetapi bila tujuannya ingin menemukungkan suatu tempat maka media grafis dalam bentuk peta yang harus dipilih dan lain sebagainya.
2. Cara mencapai tujuan, apakah tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat dicapai dengan belajar sendiri, belajar dalam kelompok, adanya interaksi dengan guru atau campuran dari ketiganya. Ketigat cara mencapai tujuan tersebut sangat menentukan dalam pemilihan media.
3. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, bahan atau materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi sangat memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa.

4. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu akan memberikan pelajaran tanpa biaya yang mahal dan praktis dalam penggunaannya
5. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang dikandung dalam media tersebut dapat dipahami oleh siswa, jangan sampai media yang telah dipilih guru dengan biaya yang relatif murah/mahal tidak mendukung terhadap proses belajar mengajar dikarenakan media yang digunakan terlalu mudah atau terlalu sukar bagi siswa.
6. Sesuai dengan waktu yang tersedia artinya penggunaan media dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan waktu yang telah tersedia. Dengan menggunakan pedoman tersebut di atas, guru akan terhindar dari kecerobohan dalam memilih media. Berdasarkan pedoman tersebut di atas dapat memperjelas bahwa efektifitas suatu media untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar tidak tergantung pada modern atau mahal suatu media yang dipakai melainkan ketepatan dalam memilih media.

Dari keterangan di atas kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah ketepatan dengan tujuan pengajaran, yaitu bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai dan mempermudah siswa memahami materi yang terdapat di dalamnya, media juga mudah diperoleh tanpa biaya yang mahal dan praktis.

4. Program *Macromedia Flash 8*

a. Pengertian

Macromedia Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikan serta mudah dipelajari. Disamping digunakan untuk keperluan pembuatan animasi biasa dan animasi situs web, Flash juga dapat digunakan untuk membuat *game*, presentasi, dan animasi kartun. Sekarang juga sudah mulai berkembang penggunaan Flash untuk pembuatan *game* di *mobile device* seperti *handpone*, PDA, dll (Desman Hidayat, 2009:1).

b. Mengenal Animasi *Macromedia Flash pro8*

Flash merupakan sebuah program yang memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. *Flash* biasa menggabungkan gambar, suara dan video ke dalam animasi yang dibuat. *Flash* memiliki kemampuan yang sangat tinggi namun sekaligus mudah digunakan. File olahan yang dihasilkan *Flash* bertipe fla. File ini kemudian dapat dipublikasikan sehingga dihasilkan file bertipe swf. File ini harus dimainkan menggunakan software khusus salah satunya adalah *Flash Player*. Salah satu software *Flash Player* yang biasa digunakan adalah *Macromedia Flash 8* (Zainal, A. Faharani & Diginovac, 2007)

Macromedia Flash 8 merupakan program animasi berbasis *vector* yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini, yang merupakan penyempurna dari program versi sebelumnya. Selain digunakan untuk

membuat animasi dan aplikasi web, program ini juga dapat digunakan untuk membuat logo, kartun, game, menu interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur terbaru dalam *Macromedia Flash 8* yang bernama *Flashlite*

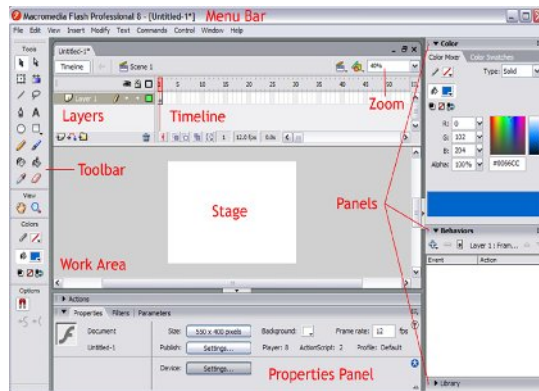
Berikut ini adalah pengenalan dari *Macromedia Flash 8* (Zainal, A. Faharani & Diginovac, 2007) :



Gambar 1. Tampilan awal program *Macromedia Flash 8*

a. Tampilan awal

- 1) *Open a Recent Item*, membuka *Flash* yang sudah dibuat sebelumnya
- 2) *Create New*, membuat file *Flash* yang baru.
- 3) *Create from Template*, membuat file *Flash* baru berdasarkan template yang sudah ada.



Gambar 2. tampilan area kerja program *Macromedia Flash 8*

b. Work space

- 1) Area Kerja (*Stage*), merupakan daerah persegi yang dapat digunakan untuk menggambar atau menambahkan objek yang digunakan di *Flash*.
- 2) Baris Menu (*Menu Bar*), setiap perintah yang apabila di klik akan menampilkan sub menu di bawahnya.
- 3) Baris Tool (*Tool Bar*), berisi alat yang digunakan untuk membuat atau mengedit gambar.
- 4) *Timeline*, digunakan untuk mengatur dan mengontrol setiap *layer* dan *frame* di *Flash*. Seperti halnya pada film, file *Flash* membagi durasi ke dalam bentuk *frame*.
- 5) *Panel*, berisi pilihan-pilihan pengaturan yang saling berbeda tergantung fungsinya yang dapat diatur sesuai kebutuhan.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan program utama *Macromedia Flash Profesional 8*. Penggunaan media bertujuan untuk membantu proses belajar mengajar dan mencapai hasil belajar siswa yang maksimal. Oleh karena itu

penggunaan media sangat tergantung pada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh sumber belajar, kemampuan guru dan hasil belajar siswa.

Media merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam penyusunan media sebagai salah satu sumber belajar yang masuk dalam kategori bahan/alat pengajaran harus mampu sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kepraktisan dan kemudahan dalam penggunaannya, serta kesesuaian dengan materi yang satu dengan yang lainnya. Dengan memperhatikan syarat tersebut, diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar agar bisa dimanfaatkan untuk memfasilitasi seseorang untuk belajar.

Agar media dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran di kelas dapat dilihat dari aspek materi, dan aspek media pembelajaran. Adapun penilaian media ditinjau dari para ahli dan peserta didik yang meliputi beberapa aspek.

Aspek penilaian perlu ditetapkan untuk mengukur kualitas program pembelajaran yang akan dikembangkan agar nantinya tidak menimbulkan berbagai persepsi tentang media pembelajaran yang dibuat. Adapun aspek penilaian tersebut meliputi :

a. Aspek Kualitas Materi

Materi atau bahan pelajaran adalah isi yang diberikan kepada peserta didik saat berlangsungnya proses belajar mengajar (Nana Sudjana, 1992:67). Materi pelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen yang penting untuk mencapai tujuan pengajaran. Menurut W.S Wingkel (2004:331) materi pelajaran harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- 1) Materi atau bahan pengajaran harus relevan terhadap tujuan instruksional yang harus dicapai, ini berarti bahwa :
 - a) Materi pelajaran harus memungkinkan memperoleh jenis perilaku yang akan dituntut oleh siswa, yaitu jenis perilaku di ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*.
 - b) Materi pelajaran harus memungkinkan untuk menguasai tujuan instruksional menurut aspek isi.
- 2) Materi/bahan pelajaran harus dapat menunjang pemahaman dan motivasi siswa, antara lain : karena relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari siswa.
- 3) Materi/bahan pelajaran harus membantu untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan berfikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan.
- 4) Materi/bahan ajar harus sesuai dengan prosedur yang diikuti. Misalnya materi pelajaran akan lain bila guru akan menggunakan bentuk ceramah dibandingkan dengan pelajaran bentuk diskusi dengan kelompok.

5) Materi/bahan pelajaran harus sesuai dengan media pembelajaran yang tersedia

Adapun kriteria materi pelajaran menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. (2003:102) yaitu :

- a) Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan menunjang tercapainya tujuan instruksional
- b) Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan/perkembangan siswa pada umumnya.
- c) Materi pelajaran hendaknya terorganisir secara sistematis dan berkesinambungan
- d) Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual.

Aspek penilaian media dari aspek materi antara lain :

- a) Materi/bahan pengajaran harus relevan atau sesuai terhadap tujuan instruksional. Misalnya sesuai pada silabus, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- b) Materi pelajaran harus dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi.
- c) Materi pelajaran harus dapat membantu peserta didik untuk melibatkan diri secara aktif, baik aktif dalam berfikir maupun dengan melakukan berbagai kegiatan.
- d) Materi pembelajaran harus sesuai dengan media pembelajaran yang tersedia

b. Aspek Tampilan Media

Penilaian aspek tampilan media yang dimaksud adalah bagaimanakah kualitas tampilan yang dihasilkan dari media. Dengan berpedoman pada Azhar Arsyad (2002: 91), indikator yang menyusun aspek antara lain aspek isi/materi, aspek tampilan, aspek pemrograman, aspek pembelajaran dan aspek ketepatan bahasa. Dengan melihat aspek tersebut maka dapat dibuat indikator untuk ahli media pembelajaran.

Dari kriteria tersebut maka dapat dibuat indikator untuk kisi-kisi instrumen pada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini akan dibahas tentang kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan barometer untuk mengukur tercapainya proses pembelajaran. Dengan melihat hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan layak digunakan atau tidak.

5. Kompetensi Sulam Pita

Menurut Purwadarminta dalam kamus umum Bahasa Indonesia (1976: 13), kompetensi adalah kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan atau memutuskan sesuatu hal. Menurut Mulyasa (2008: 38) bahwa yang dimaksud dengan kompetensi adalah penguasaan terhadap suatu tugas, ketrampilan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Hal itu menunjukkan bahwa kompetensi mencakup tugas, ketrampilan sikap dan

apresiasi yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat melaksanakan tugas - tugas pembelajaran sesuai dengan jenis pekerjaan tertentu. Sedangkan menurut Uzer Usman, (2010:14) kompetensi merupakan gambaran hakikat kualitatif dari perilaku guru yang tampak sangat berarti. Kompetensi menurut UU No. 13/2003 tentang Ketenagakerjaan: pasal 1 (10), “Kompetensi adalah kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan”.

Sesuai dengan standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kompetensi dapat dipahami sebagai kemampuan (Sanjaya, 2008: 205). Kemampuan tersebut bisa kemampuan yang tampak dan kemampuan tidak tampak. Kemampuan yang tampak disebut *performance* (penampilan). *Perfomance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat dan dapat dirasakan. Kemampuan yang tidak tampak disebut juga kompetensi rasional, yang dikenal dalam taksonomi Bloom sebagai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dibawah ini adalah tabel 1. dari Kompetensi kejuruan d SMK

Dasar kompetensi kejuruan dan Kompetensi Kejuruan

Sekolah Menengah Kejuruan

Bidang Studi Keahlian : Seni, Kerajinan Dan Pariwisata
Program Studi Keahlian : Tata Busana
Kompetensi Keahlian : Busana Butik (103)

A. Dasar Kompetensi Kejuruan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)	1.1 Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) 1.2 Melaksanakan prosedur K3 1.3 Menerapkan konsep lingkungan hidup 1.4 Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan.
2. Melaksanakan pemeliharaan kecil	2.1 Mengidentifikasi jenis-jenis alat jahit 2.2 Mengoperasikan mesin dan menguji kinerjanya 2.3 Memperbaiki kerusakan kecil pada mesin 2.4 Memelihara mesin.
3. Melaksanakan layanan secara prima kepada pelanggan (customer care)	3.1 Melakukan komunikasi di tempat kerja 3.2 Memberikan bantuan untuk pelanggan internal dan eksternal 3.3 Bekerja dalam satu tim.

B. Kompetensi Kejuruan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggambar busana (<i>fashion drawing</i>)	1.1 Memahami bentuk bagian-bagian busana 1.2 Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia 1.3 Menerapkan teknik pembuatan desain busana 1.4 Penyelesaian pembuatan gambar.
2. Membuat pola (<i>Pattern Making</i>)	2.1 Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (teknik konstruksi dan teknik <i>drapping</i>) 2.2 Membuat pola.
3. Membuat busana wanita	3.1 Mengelompokkan macam-macam busana wanita 3.2 Memotong bahan 3.3 Menjahit busana wanita 3.4 Menyelesaikan busana wanitadengan jahitan tangan 3.5 Menghitung harga jual 3.6 Melakukan pengepresan.
4. Membuat busana pria	4.1 Mengelompokkan macam-macam busana pria 4.2 Memotong bahan 4.3 Menjahit busana pria 4.4 Penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan 4.5 Menghitung harga jual 4.6 Melakukan pengepresan.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Membuat busana anak	5.1 Mengelompokkan macam-macam busana anak 5.2 Memotong bahan 5.3 Menjahit busana anak 5.4 Menyelesaikan busana bayi dengan jahitan tangan 5.5 Menghitung harga jual 5.6 Melakukan pengepresan.
6. Membuat busana bayi	6.1 Mengklasifikasikan macam-macam busana bayi 6.2 Memotong bahan 6.3 Menjahit busana bayi 6.4 Menyelesaikan busana bayi dengan jahitan tangan 6.5 Menghitung harga jual 6.6 Melakukan pengepresan.
7. Memilih bahan baku busana	7.1 Mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis 7.2 Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil 7.3 Menentukan bahan pelengkap.
8. Membuat Hiasan pada busana (<i>Embroidery</i>)	8.1 Mengidentifikasi hiasan busana 8.2 Membuat hiasan pada kain atau busana.
9. Mengawasi mutu busana	9.1 Memeriksa kualitas bahan utama 9.2 Memeriksa kualitas bahan pelengkap 9.3 Memeriksa mutu pola 9.4 Memeriksa mutu potong 9.5 Memeriksa hasil jahitan.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa menghias busana masuk ke dalam kompetensi kejuruan sehingga siswa harus memiliki aspek kognitif yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak, afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) tau kemampuan bertindak.

a. Pengertian menghias busana

Menghias Busana adalah seni untuk membuat suatu bahan kain menjadi lebih indah. Menghias kain dapat dilakukan dengan memberi warna dan dapat pula dengan memberi motif- motif hias dengan menggunakan jahitan (W. Roesbani Pulukadang. 1982:7)

Terdapat banyak teknik yang digunakan untuk menghias busana diantaranya adalah menghias busana dengan menggunakan mesin, dan menghias busana dengan menggunakan tangan. (W. Roesbani Pulukadang. 1982:7)

Menghias busana dengan menggunakan mesin disebut bordir yaitu suatu cara untuk menjadikan suatu penampilan permukaan berbahan kain menjadi lebih indah, dengan menggunakan mesin, sedangkan menghias busana dengan menggunakan tangan dikenal sebagai sulaman atau menyulam, yaitu suatu cara untuk menjadikan suatu penampilan permukaan berbahan kain menjadi lebih indah menggunakan teknik menjahit tangan. Sulam menyulam ada berbagai macam seperti sulam

benang, sulam pita, ataupun sulam payet. (W. Roesbani Pulukadang. 1982:7)

b. Pengertian sulam pita

Sulam pita adalah salah satu teknik menghias kain dengan cara menjahitkan pita secara dekoratif ke atas benda yang akan dihias sehingga terbentuk suatu desain hiasan baru dengan menggunakan berbagai macam tusuk-tusuk hias. Sulam pita atau *ribbon embroidery* sudah dikenal sejak pertengahan abad 17, dimana pada saat itu sulam pita, pada awalnya motif hiasnya terbatas berupa bunga atau buah seperti buah anggur, tetapi dengan kreativitas yang tinggi dewasa ini motif sulam pita dapat berupa daun, gandum serta dapat diterapkan untuk menghias serbet, tudung saji, sarung bantal kursi, hiasan dinding dan untuk menghias busana.

Adapun ciri-ciri sulaman pita adalah:

- a) Menggunakan pita dengan berbagai jenis dan ukuran.
- b) Memberikan efek tiga dimensi pada benda lebih besar karena ukuran pita yang lebih besar.
- c) Hasil sulaman pita lebih dekoratif karena bahan pita yang lebih beragam.

c. Bahan

Menyulam pita tak asing lagi bagi mereka yang pernah menyulam benang. Beberapa teknik pada dasarnya sama hanya bahannya saja berbeda. Unsur benang tidak sama sekali di tinggal kan, karena untuk membuat batang dan tangkai, benang membuat kesan

lebih rapi dan cantik. Bentuk pita untuk ukuran yang terkecil sekalipun tetaplah jauh lebih lebar dari benang maka jarum yang digunakan adalah jarum yang berbatang besar dan berlubang lebar. Pita yang digunakan bukanlah pita khusus. Seiring dengan perkembangan fungsinya, variasi pita baik dari segi jenis, ukuran, warna serta kualitas pun makin beragam.

a) Bahan

1. Pita

Pita merupakan bahan dasar dalam menyulam. Pita tersedia dalam berbagai variasi berdasarkan jenis dan ukurannya. Ada berbagai macam pita berdasarkan jenis bahannya (Rosa Amelia, 2008) yaitu:

(a) Pita Satin

Bahannya sedikit tebal, seratnya rapat dan warnanya mengilat. Pita satin tersedia dalam berbagai macam warna dan ukuran, yaitu 2 inci, 1 inci, $\frac{1}{2}$ inci, $\frac{1}{4}$ inci, dan $\frac{1}{8}$ inci. Berdasarkan karakteristik bahannya pita satin cenderung kaku.

(b) Pita Organdi

Bahannya tipis, sangat ringan, transparan dan seratnya renggang. Terdiri dari berbagai macam warna dan ukuran yang sama dengan pita satin. Pita organdi tersedia dalam berbagai variasi, ada yang berlipitkan emas dan perak. Karakteristik bahan pita organdi lembut dan memudahkan untuk menyulam.

(c) Benang Sulam

Benang sulam merupakan bahan pelengkap yang digunakan untuk membuat batang dan tangkai daun agar terkesan rapi dan cantik. Agar sulaman halus, gunakan 2-3 helai benang. Penggunaan banyak benang memang mempercepat pekerjaan menyulam, tetapi hasil akhirnya tampak kasar.

2. Kain

Kain terbagi menjadi tiga, yaitu serat alam, serat sintetis, dan gabungan keduanya. Pada dasarnya semua jenis kain dapat digunakan. Sebagai pemula, sebaiknya gunakan kain belacu. Selain murah, belacu memiliki serat kain yang tidak rapat. Penarikan pita akan lebih mudah dilakukan.

3. Mote, manik, payet merupakan bahan pelengkap yang digunakan sebagai benang sari hiasan bunga, dapat dibeli

dengan berbagai bentuk, seperti batang bambu, dan variasi warna dan kilau yang berbeda.

d. Alat

a) Alat

1. Jarum sulam

Jarum yang cocok digunakan adalah jarum chenille. Jarum tajam dengan batang besar dan lubang lebar dengan nomor 15-18. Untuk menyulam batang ataupun tangkai gunakan jarum yang biasa digunakan untuk menyulam benang.

2. Pembidang/Ram

Pembidang digunakan untuk membentang kain. Kain yang membentang kaku akan memudahkan penarikan pita, terutama jika menggunakan kain yang bertekstur rapat dan pita yang berukuran besar. Tetapi jika menggunakan bahan yang melar, jangan ditarik terlalu kencang.

3. Kertas

Digunakan untuk membuat motif atau pola yang akan diciplakkan pada kain atau bahan. Untuk pola atau motif yang berulang, gunakan kertas yang tidak mudah sobek, misalnya kertas Samson. Jika tidak menemukan kertas Samson, gunakan kertas putih biasa untuk membuat polanya. Ketika akan diJiplakkan pada kain atau bahan kertas pola tersebut dilapisi plastic bening pada bagian atas pola, agar pola tidak mudah koyak

4. Karbon

Berguna untuk menjiplak gambar atau motif yang telah dibuat ke bahan atau kain. Gambar yang sudah disalin tidak akan cepat terhapus. Jejak karbon akan hilang jika kain dicuci.

5. Gunting

6. Pensil

e. Memindahkan motif

1. Teknik memindahkan motif hiasan pada kain (tebal)

Teknik memindahkan desain hiasan pada bahan tergantung pada kain yang digunakan. Kain yang tidak transparan dapat menggunakan karbon jahit. Dalam mengutip motif pada kain ini sebaiknya kertas motif disemat dengan jarum pentul terlebih

dahulu ke kain sehingga kertas motif tidak bergeser. Tekanan pensil pada saat menjiplak motif juga perlu

2. Teknik memindahkan motif hiasan pada kain (transparan)

Untuk kain yang tipis atau transparan dapat langsung dijiplak menggunakan pensil, yang mana kertas motif diletakkan di bawah bahan. Bekas motif yang terlihat pada bagian baik bahan bisa langsung dijiplak menggunakan pensil. Selain cara yang dikemukakan di atas ada juga yang menjiplak motif dengan cara mengkasarkan motif yang ada di kertas kemudian di tekan ke atas bahan sehingga bekas pensil yang kasar ini pindah ke bahan.

f. Memilih kombinasi warna

Warna akhir sulaman biasanya akan terpengaruh oleh warna dan tekstur kain, karena itu penting untuk memperhatikan warna dasar kain untuk mendapatkan kesan yang diinginkan. Berikut mengenai perpaduan warna kain dan pita:

1. Warna Netral meliputi warna putih, hitam dan krem. Di atas kain warna ini dapat diaplikasikan semua warna pita, tergantung kesan yang ingin kita tampilkan
2. Warna Terang yaitu warna dengan tambahan sedikit warna putih, misalnya merah muda atau biru muda. Supaya hasil sulamnya lebih terlihat, sebaiknya kita pilih warna pita satu tingkat lebih gelap dari warna kain. jika ingin berkesan lembut, bisa dipilih pita dengan warna-warna pastel
3. Warna Gelap yaitu campuran dengan warna hitam, misal hijau tua, maroon atau coklat. Untuk memberi kesan lebih terang, sebaiknya pilih warna pita yang lebih muda dari warna kain
4. Warna Pastel yaitu warna dengan banyak campuran warna putih. jika ingin sulaman tampak menonjol bisa dipilih pita dengan warna gelap, tapi jika tetap ingin berkesan lembut sebaiknya pilih pita dengan warna muda

g. Memasang pembedangan

1. Letakkan pembedangan bagian luar diatas kain yang akan disulam dan bagian dalam di bawah kain
2. Longgarkan sekrup pembedangan bagian luar
3. Masukkan pembedangan bagian luar pada pembedangan bagian dalam
4. Tarik kain sampai kencang, kuatkan sekrup pada pembedangan bagian luar
5. Untuk membuka pembedangan, tekan pembedangan bagian dalam dengan jempol

“sebaiknya bungkus pembedangan dengan pita agar tidak merusak kain dan menarik kain lebih kencang”

h. Teknik memulai dan menyimpulkan

1. Teknik memulai

Sebelum menyulam siapkan pita secukupnya jangan terlalu panjang karena ketika disulamkan pita mudah kusut
 - a. Gunting ujung pita hingga meruncing, masukkan kelubang jarum
 - b. Tusukkan jarum kira- kira 0,5 cm dari ujung yang meruncing
 - c. Tarik pita dengan tangan kiri, sedangkan tangan kanan menahan jarum
 - d. Tarik terus pita hingga tersimpul rapat dilubang jarum
 - e. Pada ujung pita yang sebaliknya, cukup disimpul mati
2. Teknik menyimpul
Ketika bunga sudah terbentuk atau pita yang digunakan kurang panjang maka kita harus mengakhiri sulaman. Sisa pita cukup disimpul mati dengan rapat, tetapi tetap harus dijaga agar pita tidak tertarik. Jika terlalu kencang menarik maka akan mengubah bentuk sulaman yang terakhir.

i. Tusuk yang digunakan

1. Straight Stitch

2. Outline stitch
3. Lazy Daisy Stitch
4. French knot
5. Leaf stitch
6. Ribbon stitch
7. Spider web rose
8. Susun daun
9. Feather stitch
10. Tusuk loop

Pada Standar Kompetensi menghias busana khususnya sulam pita terdapat materi pembuatan 10 macam tusuk hias yang digunakan dalam pembuatan sulam pita yang merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa SMK khususnya jurusan Tata Busana.

6. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Didit Virmansyah, (2011), yang berjudul “Penyusunan Media Pembelajaran Simulasi Praktikum Interaktif Uji Aktivitas Enzim Katalase”. Kesimpulannya penyusunan media pembelajaran dengan simulasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran praktikum. Karena dengan media pembelajaran yang berbentuk simulasi akan mencegah bahaya yang akan terjadi pada saat praktikum berlangsung.
2. Penelitian I Gusti Lanang Agung Parwata. (2006) yang berjudul “Media VCD Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa”. Kesimpulannya penerapan model pembelajaran berbantuan VCD dapat

meningkatkan aktivitas belajar. Penerapan model pembelajaran berbantuan VCD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Penelitian Lilies Munfarida, Skripsi (2010) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Kompetensi *Manipulating Fabric* Mata Pelajaran Ketrampilan PKK Di SMP N 5 Depok”. Kesimpulannya bahwa media video sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu media video juga dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa karena penggunaan gambar hidup serta animasi yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran praktikum, meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan lebih menarik perhatian siswa karena penggunaan animasi. Sehingga pada kesempatan ini penulis meneliti pengembangan media pembelajaran pembuatan sulam pita agar pembelajaran lebih efektif dan menarik siswa untuk lebih memahami materi.

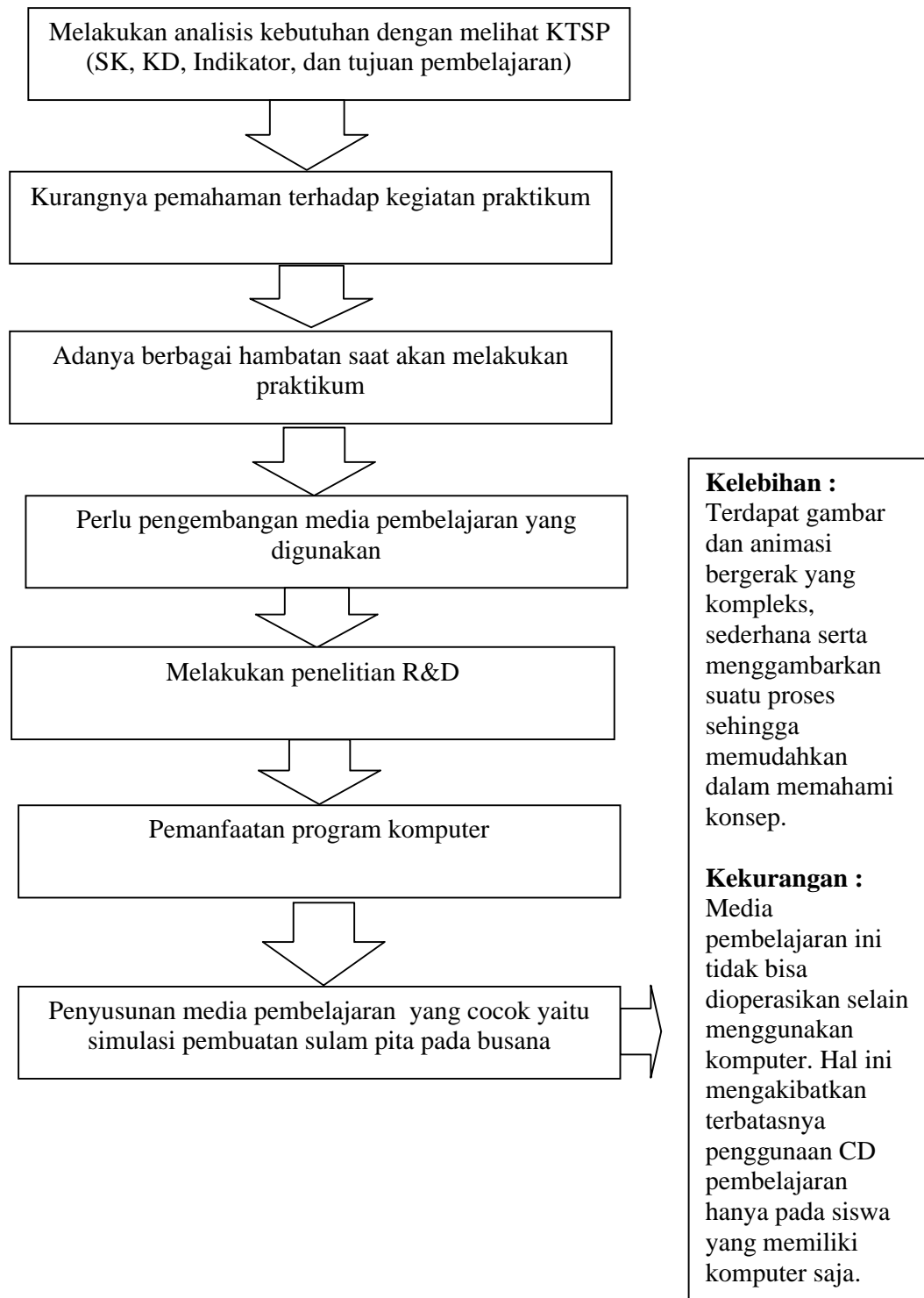
7. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran sulam pita pada busana merupakan salah satu sub mata pelajaran Menghias busana yang ada di SMK khususnya Tata Busana. Mata pelajaran sulam pita diberikan pada awal semester yaitu pada kelas X SMK Tata Busana. Materi ini membutuhkan kerapian, ketrampilan dan daya ingat yang tinggi karena akan berkaitan dengan hasil praktik yang akan dilaksanakan.

Kegiatan praktikum yang dilakukan di sekolah akan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan praktikum. Misalnya pada kegiatan pembuatan sulam pita pada busana. Siswa dituntut aktif melakukan kegiatan praktikum. Saat pembuatan sulam pita, banyak siswa yang masih kurang paham terhadap proses pembuatannya sehingga siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru hal inilah yang menjadi hambatan dalam kegiatan praktek. Hal ini menimbulkan menurunnya minat siswa terhadap kegiatan praktikum ini. Dikarenakan kompetensi sulam pita dianggap penting maka perlu adanya upaya untuk memberikan jalan keluar, agar pembelajaran menghias busana khususnya sulam pita dapat berhasil. Salah satu jalan keluarnya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yakni media yang berupa simulasi pembuatan sulam pita pada busana dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8*, karena program *Macromedia Flash 8* ini dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang bersifat abstrak, yang sulit dijelaskan, *Macromedia flash* mampu memberikan pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Program simulasi pembuatan sulam pita ini tidak terbatas ruang dan waktu, dan dapat digunakan sebagai pengetahuan awal di rumah sebelum menghadapi praktek sesungguhnya. Dengan demikian peserta praktikum sudah mendapatkan bekal yang cukup sehingga akan terhindar dari tindakan yang ceroboh, coba-coba, dan hanya merusak bahan prakteknya. Selain itu program simulasi memiliki manfaat antara lain :

- a. Bagi kalangan pendidik, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang praktis dan efektif.
- b. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran mandiri yang praktis dan aman untuk belajar menghias busana, khususnya pembuatan sulam pita pada busana.



Gambar 3. Skema Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran sulam pita pada busana dengan menggunakan *macromedia flash* kepada siswa SMK Tata Busana kelas X?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran sulam pita yang dikembangkan?
- 3) Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran sulam pita yang dibuat dengan menggunakan *macromedia flash*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

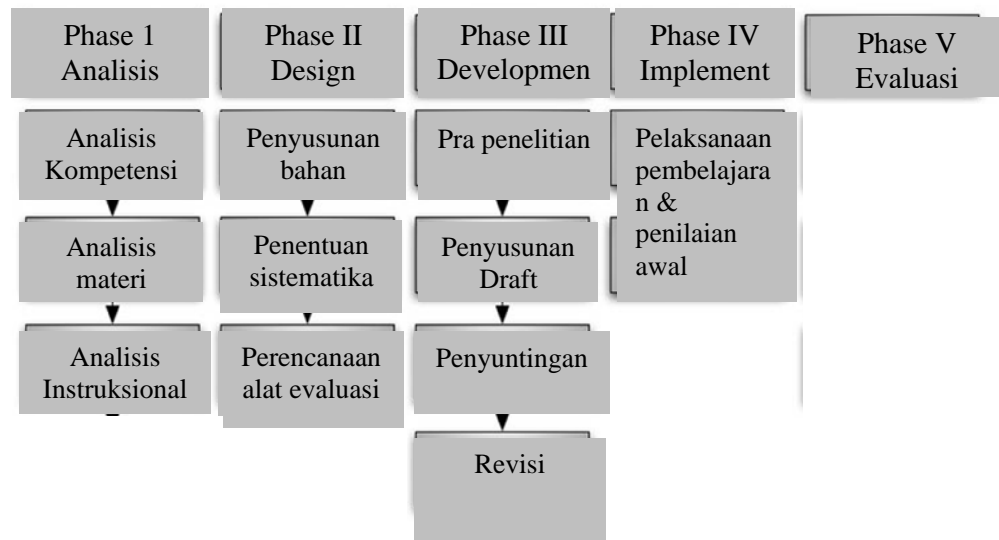
Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) media pembelajaran. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran berupa simulasi pembuatan sulam pita pada busana. Media yang dihasilkan kemudian divalidasi, perbaikan desain dengan melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran- saran dari ahli media dan ahli materi), uji coba produk dengan melakukan uji kelompok kecil, revisi produk dan kemudian diuji cobakan kepada siswa untuk menjadi media pembelajaran yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash* pembuatan sulam pita di SMK Pius X Magelang. Jadi pengembangan ini sebatas pada uji kelayakan saja, belum sampai pada uji besar (penggunaan secara empiris di kelas). Pemilihan model dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE karena setiap proses dalam model pengembangan ini lebih spesifik dan jelas.

B. Prosedur Penelitian

Penyusunan media CD pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash 8* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development and Production, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ADDIE

dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 184) yang dikembangkan oleh Dick and Carry prosedur penyusunan media meliputi lima tahapan. Tahapan tersebut antara lain Tahap Analisis, Tahap Perancangan, Tahap Pengembangan dan Produksi, Tahap Uji coba, dan Tahap Evaluasi.



Gambar. 4 Bagan alur penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini meliputi analisis kompetensi, analisis materi dan analisis instruksional dalam pembelajaran.

a. Analisis kompetensi (analisis kurikulum)

Analisis dilakukan pada kurikulum dengan mengidentifikasi kompetensi yang ada untuk memahami kedalaman dan keluasan kompetensi sebagai tolak ukur materi yang diberikan dan yang harus dikembangkan.

b. Analisis materi

Analisis Materi menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta tercapainya Indikator.

c. Analisis instruksional

Analisis ini disebut juga analisis pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan cara menjabarkan kompetensi umum yang ada pada kurikulum menjadi indikator-indikator dan kemudian menentukan urutannya.

2. Tahap Perancangan media (*Design*)

Tahap ini meliputi penyusunan kerangka bahan, penentuan sistematika, perencanaan alat evaluasi serta komponen-komponen yang akan dimuat dalam media tersebut, termasuk grafis dan animasi. Dalam tahap ini juga diperlukan pembuatan *skenario*. Tahap ini meliputi :

- a. Penyusunan kerangka dasar bahan.
- b. Penentuan sistematika
- c. Perencanaan Alat evaluasi

3. Tahapan pengembangan dan Produksi (*Develop*)

Tahap ini meliputi pra penelitian, penelitian draft, penyuntingan dan revisi. Penyusunan media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash 8*.

a. Pra penelitian

Pada tahap pra penelitian ini dilakukan dengan mengkaji referensi untuk mengumpulkan bahan penelitian, baik yang berupa teks, gambar, maupun audio dari beberapa sumber. Bahan penelitian ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan media pembelajaran. Simulasi ini membutuhkan konsep dari proses praktikum dan data-data dari hasil pembuatan sulam pita pada busana yang sesungguhnya, maka terlebih dahulu dilakukan pembuatan sulam pita. Pembuatan sulam pita ini bertujuan untuk memperoleh nilai konsep, proses, serta gambaran detail dan logika-logika mengenai pembuatan sulam pita yang sesungguhnya. Apabila seluruh komponen telah tercukupi, maka dimulai dengan pembuatan skenario, selanjutnya sampai menghasilkan draft.

b. Penyusunan *Draft*

Penyusunan *draft* produk awal media pembelajaran dilakukan dengan cara menyusun skenario bagian per bagian sesuai dengan kerangka yang telah disusun (skenario). Dalam langkah ini dihasilkan desain *software* yang meliputi pembuatan *Flowchart View* dan pembuatan *Storyboard*. Setelah *Flowchart View* dan *Storyboard* jadi, media pembelajaran disusun

sehingga didapatkan produk awal media pembelajaran, yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

c. Penyuntingan

Produk awal dari media pembelajaran ini disunting oleh tim ahli agar produk awal tersebut sempurna. Tim ahli terdiri atas ahli bidang studi, ahli media, ahli materi.

Pada tahap ini termasuk penilaian formatif yaitu penilaian untuk memperoleh saran dan masukan demi penyempurnaan. Penilaian dan pengkajian tersebut terutama melihat beberapa aspek, yaitu: isi, tampilan, pemrograman, pembelajaran.

d. Revisi

Revisi dilakukan semaksimal mungkin, berdasarkan hasil masukan dari hasil penyuntingan pada proses evaluasi formatif di atas. Langkah ini disebut sebagai tahap produksi final sebelum diujicobakan.

4. Tahap Uji Coba Implementasi (*Implementation*)

Setelah menghasilkan suatu produk final, langkah selanjutnya adalah melakukan ujicoba media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh masukan dari pihak-pihak yang berkepentingan dengan media pembelajaran, dilakukan uji coba terbatas pada sekelompok kecil yang terdiri dari 40 siswa X busana 1.

5. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Tahap ini dilakukan dari hasil implementasi. Setelah mendapatkan data-data dan masukan dari *reviewer* (ahli media dan ahli materi) kemudian media dilakukan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai apabila digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian :

1. Proses pengembangan bahan ajar simulasi pembuatan sulam pita pada buana dengan program *Macromedia Flash 8* dilakukan pada bulan Desember 2012 - April 2013.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Pius X Magelang beralamatkan di Jl. A. Yani no 20 Magelang 56111. Pemilihan SMK Pius X Magelang sebagai tempat penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa SMK Pius X Magelang adalah salah satu SMK yang telah lama berdiri dan juga memberikan mata pelajaran Menghias Busana sebagai salah satu pelajaran di jurusan Tata Busana.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, 1 orang guru, yaitu guru yang mengampu pembelajaran menghias busana dan 40 siswa kelas X busana 1 dan 40 siswa kelas X busana 2 karena materi dalam media merupakan materi pembelajaran Busana untuk kelas X.

b. Guru Tata Busana

Sebagai *reviewer* dengan kualifikasi telah mengajar minimal 3 tahun, dapat mengoperasikan komputer, pernah mengajar menggunakan program komputer seperti *Powerpoint* atau *Macromedia Flash* dan sejenisnya, sekolah tempat mereka mengajar mempunyai komputer yang memadai sebagai sarana belajar siswa.

c. Siswa

Siswa dengan kualifikasi siswa SMK kelas X Busana 1 dan X Busana 2, dapat mengoperasikan komputer dan memberikan pendapat terhadap media.

E. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media pembelajaran pembuatan sulam pita. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan, sedangkan wawancara untuk mengambil data tentang kebutuhan media pembelajaran pembuatan sulam pita untuk mata pelajaran menghias busana khususnya sulam pita.

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa subyek penelitian.

Lembar validasi untuk ahli materi maupun ahli media berbentuk *checklist* menggunakan skala Guttman dengan skala penilaian benar (1) dan salah (0). Skala yang digunakan berdasarkan kompetensi masing-masing. Skala untuk ahli media berbeda dengan ahli materi karena didasarkan bahwa ahli materi hanya difokuskan pada konsep-konsep yang ada di dalam media pembelajaran.

Angket untuk siswa berisikan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran, sehingga skala yang dipakai 4 skala terdiri dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Jawaban sangat setuju (SS) dapat dikatakan bahwa siswa sangat memahami dan sangat tertarik dengan media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash*. Jawaban setuju (S) dapat dikatakan bahwa siswa memahami dan tertarik dengan media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash*. Untuk jawaban kurang setuju (KS) dapat dikatakan bahwa siswa kurang memahami dan kurang tertarik dengan media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash*, dan untuk jawaban tidak setuju (TS) dapat dikatakan bahwa siswa tidak memahami dan tidak tertarik dengan media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash*. Kisi-kisi instrumen media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Fungsi dan Manfaat media	1. Memperjelas penyajian	1, 2, 3
		2. Mempermudah pembelajaran	4
		3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	5, 6, 7, 8
		4. Membangkitkan motivasi belajar	9
		5. Menjadikan pembelajaran lebih menarik	10, 11, 12, 13
	Tampilan media	1. Kejelasan petunjuk belajar	14
		2. Komposisi warna	15
		3. Penggunaan tombol	16
		4. Pemilihan background	17
		5. Kemenarikan sajian animasi	18
		6. Kemenarikan sajian gambar	19
		7. Kejelasan suara	20
		1. Pemilihan jenis huruf	21
		2. Ukuran huruf cukup	22
		3. Keterbacaan teks	23
	Bahasa	1. Ketepatan bahasa	24, 25
	pemrograman media	1. Interaktif	26
		2. Navigasi	27
		3. Kemudahan dalam penggunaan	28, 29, 30

Sumber: Azhar Arsyad (2004)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Item
1.	Kesesuaian Metri dengan Silabus	1. Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar	1
		2. Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD).	2
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	3
		4. Langkah-langkah pembuatan sulam pita disajikan dengan logis	4
		5. Pembuatan sulam pita disajikan dengan urutan yang benar	5
	Keakuratan Materi	6. Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ ilmu tata busana	6
		7. Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	7
		8. Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	8
		9. Gambar atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	9
		10. Istilah- istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di bidang ilmu tata busana	10

	Urutan Materi	11. Urutan materi memudahkan pemahaman siswa	11, 12
	Penggunaan bahasa	12. Ketepatan penggunaan bahasa	13

Sumber. Silabus SMK Pius X magelang

Tabel4. Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Sub Indikator	No Item
A	Materi	Relefas	1. Memperjelas materi yang disampaikan	1, 2, 3
			2. Mempermudah pemahaman materi pembelajaran	4
			3. Tujuan pembelajaran jelas	5
			4. Urutan materi pembelajaran jelas	6
			5. Contoh-contoh yang diberikan jelas	7
			6. Soal dan latihan yang diberikan membantu pemahaman	8
			7. Kemenarikan materi	9
B	Media pelajaran	Fungsi dan Manfaat media	8. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	10,11,12
		Unsur visual dan suara	9. Tata letak (layout)	13
			10. Daya dukung musik	14
			11. Kejelasan animasi	15
			12. Kejelasan audio	16
			13. Kejelasan gambar/ ilustrasi	17
			14. Pemilihan background	18
			15. Pemilihan warna teks	19
			16. Pemilihan jenis huruf	20, 21,22,23
		Bahasa dan ejaan	17. Ketepatan bahasan	24
		karakteristik	18. Kemudahan dalam penggunaan	25
			19. Informasi mudah diakses	26
			20. System operasi lancer	27

		Peningkatan motivasi	21. Membangkitkan motivasi belajar	28,29
			22. Menjadikan pembelajaran lebih menarik	30,31,32

Sumber: Azhar Arsyad, dan silabus SMK Pius X Magelang

G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2007), instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

1. Validitas

Dalam penelitian ini, untuk menguji instrumen digunakan validitas konstruk yaitu dengan meminta pendapat 3 ahli (*judgment experts*) untuk menguji apakah instrumen yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur berdasarkan teori-teori yang disajikan di kajian teori. Hasil dari penilaian ahli tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menyempurnakan instrumen hingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Setelah pengujian konstruk dari ahli kemudian dilanjutkan dengan uji coba kecil untuk menguji apakah media bisa diterima atau tidak. Untuk mengetahui apakah media bisa diterima atau tidak dapat menggunakan rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{\sum (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2 \sum (Y - \bar{Y})^2}} \quad (\text{Sugiyono, 2007: 356})$$

Keterangan:

X = skor butir

Y = skor total

r_{xy} = koefisien korelasi antara variable X dan Y

Penafsiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan membandingkan harga r_{xy} dengan harga kritik yaitu 0,3. Apabila r_{xy} lebih besar atau sama dengan 0,3, nomor butir tersebut dapat dikatakan valid. Sebaliknya apabila r_{xy} lebih kecil dari 0,3, nomor butir tersebut dikatakan tidak valid (Eko Putro W, 2012:149)

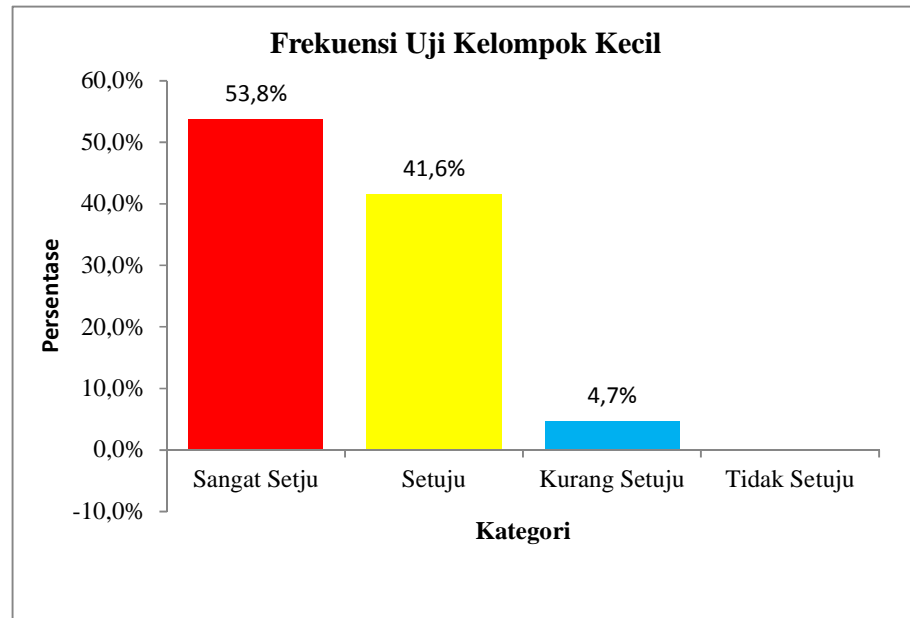
Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 siswa dengan jumlah keseluruhan 32 butir skor valid, maka skor minimum $1 \times 32 = 32$ dan skor maksimum $4 \times 32 = 128$, jumlah kelas 4, panjang kelas interval 24.

Table 5. Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada pembuatan sulam Pita uji coba kelompok kecil

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
1	Sangat setuju	$104 \leq S \leq 128$	53,8%
2	Setuju	$80 \leq S \leq 103$	41,6%
3	Kurang setuju	$56 \leq S \leq 79$	4,7 %
4	Tidak setuju	$32 \leq S \leq 55$	0,0 %
Jumlah			100%

Data tersebut menunjukkan bahwa pada kategori kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada uji kelompok kecil termasuk dalam kategori sangat setuju untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil perhitungan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada histogram di bawah ini:



Gambar 5 . Histogram distribusi frekuensi uji coba kelompok kecil.

2. Reliabilitas

Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan uji koefisien *Alfa Cronbach* (Sugiyono, 2007: 282).

Pengujian reliabilitas dengan teknik *Alfa Cronbach* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - \sum s_i^2}{s_t^2} \right\} \quad (\text{Sugiyono, 2007: 365})$$

Keterangan:

$$\begin{aligned}
r_i &= \text{reliabilitas} \\
k &= \text{mean kuadrat antara subyek} \\
\sum s_i^2 &= \text{mean kuadrat kesalahan} \\
s_t^2 &= \text{total variansi}
\end{aligned}$$

Nilai koefisien *Alfa Cronbach* yang sah apabila $r_{hitung} \geq 0,3$.

Pedoman untuk memberikan *interpretasi koefisien* menurut Sugiyono (2007: 257), dijelaskan pada Tabel 6 tentang pedoman *interpretasi koefisien Alfa Cronbach*.

Tabel 6. Pedoman interpretasi koefisien *Alfa Cronbach*

Interval Koefisien	Tingkat ungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

(Sugiyono 2007: 231)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Hal ini sesuai pendapat Sukardi (2003: 85) untuk instrument dalam bentuk non tes kriteria penilaian menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan jumlah butir valid dan nilai yang dicapai dari skala nilai yang digunakan. Oleh karena itu kriteria penilaian untuk para ahli dalam penelitian ini disusun dengan cara pengelompokan skor (interval nilai). Setelah diperoleh

hasil pengukuran dari tabulasi skor langkah-langkah pengukurannya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar.

Dengan demikian dalam penelitian ini, mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pembuatan sulam pita pada busana diperlukan jumlah butir yang valid dan skala nilai. Dari perkalian jumlah butir valid dikalikan nilai tertinggi diperoleh skor maksimum, sedangkan dari perkalian butir valid dengan nilai terendah diperoleh skor minimum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Ahli

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$

Keterangan:

S = Skor responden

S_{min} = Skor terendah

p = Panjang kelas interval

S_{max} = Skor tertinggi

Tabel 8. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli

Kategori penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi dan ahli media mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran
Tidak layak	Ahli materi dan ahli media mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> tidak baik digunakan dalam proses pembelajaran

Kelayakan dapat diketahui melalui hasil dari perhitungan rata-rata dan hasil presentase. Untuk peserta didik menggunakan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar.

Tabel 9. Kriteria pembuatan sulam pita pada busana Berbasis *Macromedia Flash* menurut pendapat Siswa

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat setuju	$(S_{min}+3p) \leq S \leq S_{max}$
Setuju	$(S_{min}+2p) \leq S \leq (S_{min}+3p-1)$

Kurang setuju	$(S_{min}+p) \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$
Tidak setuju	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$

(Sugiyono, 2010: 170)

Keterangan :

S = Skor responden

S_{min} = Skor terendah

p = Panjang kelas interval

S_{max} = Skor tertinggi

Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi persentase agar data tersebut lebih mudah dipahami, rumusnya yaitu:

$$F = - \times 100\% \quad (\text{Anas Sudijono, 2006: 43})$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang

N = responden (banyaknya individu)

P = angka persentase

Pengelolaan data hasil penyebaran angket dilakukan dengan membuat suatu distribusi nilai dan selanjutnya dicari besar indeks tendensi sentral yaitu mean, median, modus. Berdasarkan pada bentuk distribusi nilai maka dapat diinterpretasikan tentang hasil pencapaiannya. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 13.0.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media berupa CD pembelajaran yang menjelaskan langkah- langkah pembuatan sulam pita pada busana untuk siswa SMK Pius X Magelang. Penelitian ini dilakukan di SMK Pius X Magelang kelas X busana. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana.

Pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap yang telah direncanakan. Adapun tahap-tahap pengembangannya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

1) Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pembuatan sulam pita di SMK Pius X Magelang dilakukan wawancara dengan guru bidang studi. Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi pembuatan sulam pita di SMK Pius X Magelang standar kompetensi yang diharapkan adalah siswa mampu membuat macam- macam tusuk dasar dengan baik dan benar.

Penyusunan materi pembuatan sulam pita disesuaikan dengan silabus. Materi disusun sesuai dengan standar kompetensi yaitu membuat hiasan busana dan kompetensi dasarnya yaitu Membuat Hiasan Pada Kain/Busana (membuat macam- macam tusuk dasar sulaman pita pada kain fragmen).

2) Analisis Materi

Materi pembelajaran membuat hiasan pada Busana khususnya sulam pita diajarkan secara teori dan praktek di kelas X Semester 2. Tujuan standar kompetensi pembuatan sulam pita yang tercantum dalam Silabus Program Keahlian Tata Busana SMK Pius X Magelang yaitu setelah mengikuti proses pembelajaran pembuatan sulam pita diharapkan peserta didik memiliki wawasan pengetahuan mengidentifikasi hiasan busana, menyebutkan ciri-ciri sulam pita, keterampilan mengenai alat dan bahan pembuatan sulam pita, teknik memindahkan hiasan, membuat macam- macam tusuk dasar sulam pita.

3) Analisis Instruksional

Analisis Instruksional adalah penjabaran Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menjadi indikator pembelajaran. Analisis instruksional dalam pembelajaran dilakukan dengan cara menjabarkan Standar Kompetensi yang dijabarkan kedalam kompetensi dasar. Penjabaran Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator pada pembuatan sulam pita dapat dilihat dalam Tabel di bawah ini :

Tabel 10. Penjabaran Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator pada pembuatan sulam pita

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar	Materi Pokok dan submateri	Indikator
Membuat Hiasan Pada Busana	membuat macam-macam tusuk dasar sulaman pita pada kain fragmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi sulam pita 2. Menyebutkan ciri- ciri sulam pita 3. menyiapkan bahan dan pita 4. Memindahkan desain hiasan pada kain dengan menggunakan alat yang sesuai 5. Membuat macam-macam tusuk hias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi sulam pita 2. Menyebutkan ciri- ciri sulam pita 3. menyiapkan dan menentukan bahan yang sesuai digunakan untuk jenis macam dengan memperhatikan kombinasi warna 4. Memindahkan desain hiasan pada kain dengan menggunakan alat yang sesuai 5. Membuat hiasan pada kain sesuai dengan teknik dan langkah kerja

Sumber: silabus SMK Pius X Magelang

Penjabaran indikator sebagai berikut :

a) Menjelaskan definisi sulam pita

Setelah siswa mempelajari materi ini diharapkan siswa mampu menjelaskan pengertian sulam pita.

b) Menyebutkan ciri- ciri sulam pita

Setelah siswa mempelajari materi ini diharapkan siswa mampu menyebutkan ciri- ciri sulam pita, sehingga siswa mampu membedakan crri sulam pita dengan sulam benang.

- c) Memilih dan menentukan bahan yang sesuai digunakan, memperhatikan kombinasi warna. Siswa dapat memilih bahan dan menentukan bahan yang sesuai digunakan untuk sulam pita. kombinasi warna pita harus di sesuaikan dengan warna bahan yang digunakan
- d) Memindahkan desain hiasan pada kain dengan menggunakan alat yang sesuai setelah mengetahui cara pemindahan desain diharapkan Siswa dapat memindahkan desain hiasana pada kain dengan alat yang sesuai
- e) Membuat hiasan pada kain sesuai dengan teknik dan langkah kerja
Siswa dihadapkan dengan praktek pembuatan sulam pita. Siswa dituntut melakukan praktek pembuatan sulam pita. Dengan dilakukan praktek ini diharapkan siswa mampu mengerjakan tusuk dasar sulam pita sesuai dengan teknik dan langkah kerja.

b. Tahap Perencanaan

1) Penyusunan kerangka bahan

Secara sistematis alur penyajian materi dalam bentuk CD pembelajaran dapat disajikan sebagai berikut:

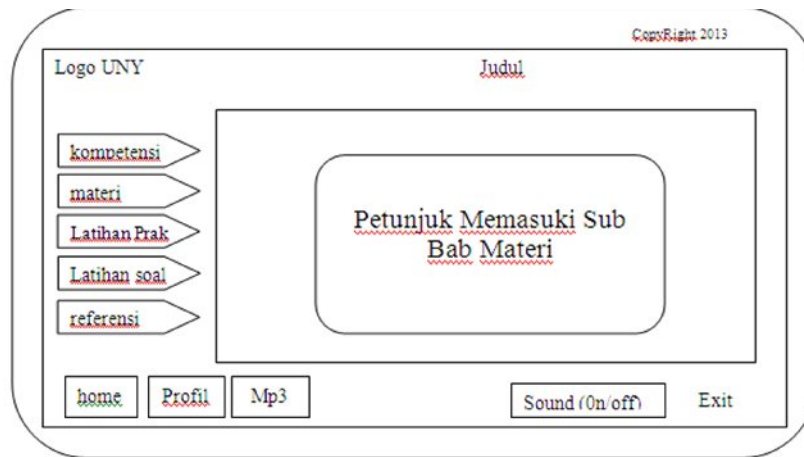
- a) Halaman pembuka (*intro*).
- b) Home berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran.

- c) Kompetensi berisi standar kompetensi, dan kompetensi dasar
- d) Materi berisi materi penjelasan tentang pembelajaran sulam pita berupa kajian teori mengenai sulam pita dan kegiatan simulasi praktikum sulam pita.
- e) Latihan praktek berisi kegiatan simulasi praktikum
- f) Soal-soal tes berisi tes atau latihan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.
- g) Referensi berisi kumpulan buku acuan yang digunakan untuk terciptanya media pembelajaran ini.
- h) Profil berisi keterangan tentang penulis.

Secara lengkap kerangka media pembelajaran ini disajikan dalam lampiran.

2) Penentuan Sistematika

Sistematika/urutan penyajian materi didasarkan pada penjabaran Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan menjadi indikator-indikator. Naskah materi, ilustrasi, visualisasi dan bahan animasi yang akan digunakan dalam *storyboard* diambil dari sumber-sumber yang relevan. Halaman ini terdiri dari beberapa layar yang ditampilkan secara urut mulai dari awal materi hingga akhir materi. Adapun penyajian menu materi sebagai berikut.



Gambar 6. penyajian menu Materi

3) Perencanaan Alat Evaluasi

Instrumen yang digunakan adalah jenis angket/ *check list* yang angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa subyek penelitian. Lembar validasi untuk ahli materi maupun ahli media berbentuk checklist menggunakan skala Guttman dengan skala penilaian benar (1) dan salah (0). Sedangkan untuk siswa menggunakan skala Likert dengan skala penilaian, sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS). Adapun kisi-kisi dijabarkan secara lengkap pada lampiran.

c. Tahap Pengembangan

1) Pra Penelitian

Pengkajian bahan materi dalam media pembelajaran, dilakukan dengan pengumpulan sumber dan referensi, berupa teks maupun gambar yang berhubungan dengan sulam pita. Materi didapatkan dari berbagai sumber. Media pembelajaran ini juga ditambahkan kegiatan simulasi praktikum yang menggambarkan

proses dari praktikum pembuatan sulam pita. Media simulasi ini membutuhkan konsep dan data-data dari hasil pembuatan sulam pita yang sesungguhnya, maka terlebih dahulu dilakukan praktikum pembuatan sulam pita. Praktikum sulam pita ini bertujuan untuk memperoleh nilai konsep dan gambaran detail dan logika-logika mengenai praktikum sulam pita yang sesungguhnya. Sumber-sumber media pembelajaran yang digunakan dijabarkan secara lengkap pada daftar pustaka.

2) Penentuan *draft*

Proses tahapan ini dihasilkan desain alur logika (*flowchart view*) dari penyajian materi dalam media pembelajaran dan *storyboard*. Alur logika ini merupakan pemaparan tertulis secara jelas dan rinci tentang materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini. *Storyboard* merupakan penjabaran naskah materi yang dituangkan dalam tampilan *layer frame* demi *frame* di atas kertas, disajikan secara lengkap pada lampiran.

3) Penyuntingan (*review-edit*)

Proses penyuntingan dilakukan dengan meminta masukan dari *reviewer* yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen-dosen yang berkompeten di bidang materi dan media guna memperbaiki atau menyempurnakan media pembelajaran ini. *Reviewer* adalah penilai, yang terdiri dari ahli materi, ahli media.

Penyuntingan dilakukan dalam beberapa aspek, seperti kualitas tampilan.

4) Revisi

Masukan dari *reviewer* yang didapat dari hasil penyuntingan digunakan untuk merevisi media pembelajaran yang dibuat. Revisi dilakukan dengan memperbaiki seperlunya dengan masukan yang diterima. Perbaikan dan penyempurnaan ini antara lain :

- a) Perbaikan penulisan seluruh kalimat maupun kata yang menggunakan bahasa/istilah asing sesuai dengan ketentuan yang benar.
- b) Penambahan menu bantuan guna memudahkan siswa dalam menggunakan media.
- c) Perbaikan petunjuk mengenai tombol-tombol yang terdapat menu.
- d) Penambahan latihan praktek pada media pembelajaran
- e) Tombol-tombol yang berada pada simulasi dibuat sama semua dari letak maupun bentuk.
- f) Perbaikan pada simulasi pada saat simulasi bergerak langkah kerja jangan hilang
- g) Pembuatan tombol next pada simulasi
- h) Pengulangan pada simulasi tusuk dasar sulam pita
- i) Memperbaiki pengertian dari menghias busana
- j) Menghapus tombol simulasi disamping tombol menu utama

- k) Glosarium dihilangkan diganti latihan praktek
- l) Mengganti warna tulisan pada slide “2 cara memindahkan motif” diganti warna merah dan diberi petunjuk
- m) Mengubah halaman utama (home)
- n) Tanggal dihilangkan diganti jadi copyright 2013
- o) Merubah warna background jangan putih karena membosankan
- p) Merubah warna pada jawaban soal, jika jawaban di klik maka berubah warna
- q) Ucapan terima kasih di buat *running text*

d. Uji coba kelompok kecil dan revisi

Uji coba merupakan bagian yang penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah media diterima atau tidak sebelum dilakukan uji lapangan. Uji coba ini dilakukan pada 10 siswa kelas X Busana 1 SMK Pius X Magelang. pendapat dari siswa uji coba kemudian dijadikan pertimbangan untuk dilakukan revisi.

e. Tahap evaluasi

Media pembelajaran yang baik diperoleh dari penilaian beberapa aspek untuk menyempurnakan media yang dibuat. Penilaian pertama oleh *reviewer* I (dosen ahli media, ahli materi) yaitu *reviewer* yang berperan sebagai penilai, pemberi saran dalam proses pelaksanaan, pembuatan produk, yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen-

dosen pembimbing. Media yang telah melalui penyempurnaan atau revisi kemudian diuji coba ke sekolah sebagai *reviewer II* yaitu 1 orang guru pengampu mata pelajaran menghias dan 40 siswa kelas X busana 2.

Uji lapangan

Uji lapangan mengambil 40 siswa X busana 2 yang diposisikan memberikan pendapat tentang media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kualitas media berupa angket. Angket diisi dengan cara memberi tanda cek (√) pada pilihan yang disediakan. Angket untuk siswa terdiri dari 3 aspek dengan 30 indikator dengan alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS). Setelah diperoleh data nilai dari penilai media pembelajaran tersebut, nilai dirata-rata dan diubah ke dalam bentuk persentase.

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
1	Sangat setuju	$99 \leq S \leq 120$	44,0%
2	Setuju	$76 \leq S \leq 98$	48,6%
3	Kurang setuju	$53 \leq S \leq 75$	7,0 %
4	Tidak setuju	$30 \leq S \leq 52$	0,4 %
Jumlah			100%

2. Kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana

Penentuan kelayakan media pembelajaran diukur melalui hasil pengukuran 3 ahli materi dan 2 ahli media. Data yang diambil menunjukkan tingkat validitas kelayakan media pembelajaran. Saran dari para ahli sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator:

a. Ahli Media

Ahli media melakukan penilaian terhadap media pembelajaran Pembuatan sulam pita berbasis *macromedia flash*. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi. Revisi dari 2 ahli media tersebut yaitu:

Tabel 11. Revisi dari 2 Ahli Media

Komentar / saran	Tindak Lanjut
Pada cover media pembelajaran mandiri kecil, membuat hiasan busana dibuat besar tulisannya dan diberi copyright 2013	Diubah menjadi media pembelajaran, kata mandiri di hilangkan
Pada home kata enter dihilangkan	Kata enter dihilangkan dan langsung masuk ke kompetensi, materi, latihan praktek, latihan soal, refrensi, dan informasi
Tanggal dihilangkan	Mengubahnya dengan copyright 2013
Pada materi semua kata asing di buat miring	Semua bahasa asing dibuat Italic
Pada saat masuk materi kata simulasi disamping kata menu utama dihilangkan	Pada saat masuk materi hanya ada kata menu utama
Pada slide 2 cara memindahkan motif di beri warna	Pada slide 2 cara memindahkan motif di beri warna lain dan petunjuk
Pada simulasi diberi tombol dan	Pada saat akan simulasi

pengertian	diberi tombol masuk kedalam simulasi dan pengertian tusuknya
Pada saat simulasi langkah kerja jangan hilang dan diberi pengulangan	Pada saat simulasi langkah kerja tetap ada dan diberi pengulangan 2 kali
Pada soal jika jawaban di klik maka akan berubah warna	Mengubah warna tulisan pada jawaban yang dipilih
Glossary diganti latihan praktek	Mengubah glossary menjadi latihan praktek
Ucapan terima kasih dibuat running text	Mengubah ucapan terima kasih jadi running text

Beberapa revisi dari ahli media dapat dilihat di lampiran

Kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana berbasis *macromedia flash* ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 30 butir skor valid dengan jumlah responden 2 orang, maka skor minimum $0 \times 30 = 0$ dan skor maksimum $1 \times 30 = 30$ jumlah kelas 2, panjang kelas interval 15. Sehingga pengkategorian yang diperoleh sebagai berikut:

Table 12. Kriteria Kelayakan Media pembelajaran ditinjau dari Ahli Media

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
1	Layak	$15 \leq S \leq 30$	100 %
2	Tidak layak	$0 \leq S \leq 14$	0 %
Jumlah			100 %

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media sejumlah 2 orang responden, diperoleh skor keseluruhan, sehingga jika dilihat pada kategori kelayakan media pembelajaran yang ditinjau dari ahli media,

maka media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana berbasis *macromedia flash* ini termasuk dalam kategori layak.

a. Ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian pada materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi. Adapun revisi dari 2 ahli materi dan 1 guru yaitu:

Tabel 13. Revisi dari 2 Ahli Materi dan 1 guru

Ahli Materi	Komentar / Saran	Tindak lanjut
1	a. Pengertian menghias busana diperbaiki b. Tusuk loop pada praktek di perbaiki langkah kerjanya	a. Memperbaiki pengertian menghias busana b. Memperbaiki tusuk loop dengan menambah kata enter untuk melihat cara mengunci
2	a. Alat dan bahan untuk sulam pita di sendiri- sendirikan jangan dicampur	a. Memperbaiki slide Untuk alat dan bahan di buat sendiri-sendiri
3	a. Gambar alat dan bahan diperlengkap	a. Melengkapi gambar peralatan dan bahan

Beberapa revisi dari saran ketiga validator dapat dilihat dilampiran

Kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana berbasis *macromedia flash* dari ahli materi diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 13 butir skor valid dengan jumlah responden 3 orang, maka skor minimum $0 \times 13 = 0$ dan skor

maksimum $1 \times 13 = 13$, jumlah kelas 2, panjang interval 7, sehingga pengkategorian yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 14. Kriteria Kelayakan Media ditinjau dari Ahli Materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
1	Layak	$7 \leq S \leq 13$	100 %
2	Tidak layak	$0 \leq S \leq 6$	0 %
Jumlah			100

Berdasarkan validasi materi dari 3 ahli diperoleh skor keseluruhan responden. Dilihat pada kategori kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita berbasis *macromedia flash* ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori layak.

c. Tanggapan Media Oleh Siswa

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, tahap selanjutnya adalah media diujikan pada lapangan yang berjumlah 40 siswa kelas X Busana 2 SMK Pius X. Uji coba Lapangan ini dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran Pembuatan sulam pita pada busana berbasis *macromedia flash*.

Tanggapan Media dilakukan oleh 40 siswa dengan jumlah keseluruhan 30 butir skor valid, maka skor minimum $1 \times 30 = 30$ dan

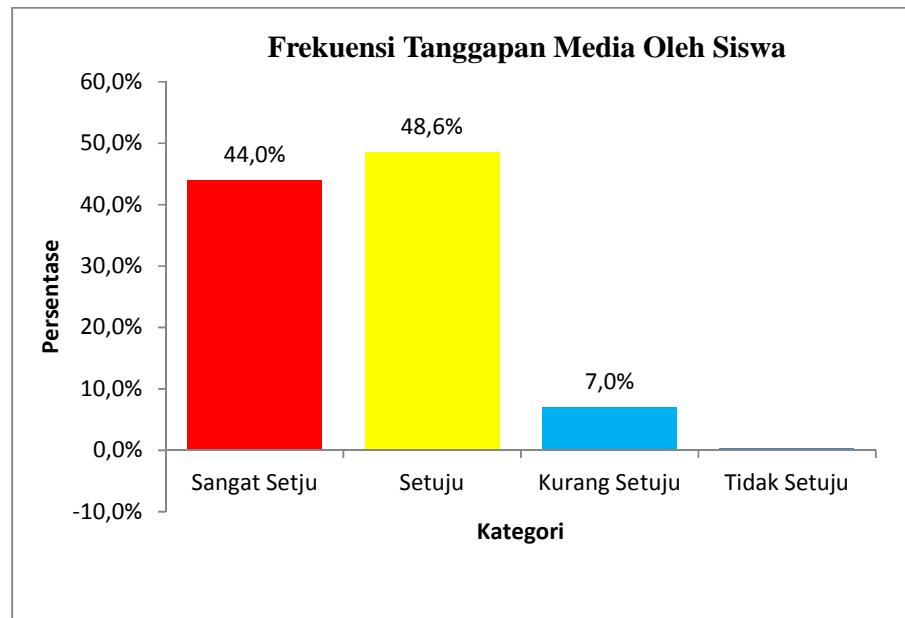
skor maksimum $4 \times 30 = 120$, jumlah kelas 4, panjang kelas interval

24.

Table 15. Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada pembuatan sulam Pita Menurut Tanggapan Siswa

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
1	Sangat setuju	$99 \leq S \leq 120$	44,0%
2	Setuju	$76 \leq S \leq 98$	48,6%
3	Kurang setuju	$53 \leq S \leq 75$	7,0 %
4	Tidak setuju	$30 \leq S \leq 52$	0,4 %
Jumlah			100%

Berdasarkan hasil analisa deskriptif yang diolah menggunakan bantuan program computer SPSS versi 13.0 dapat diketahui nilai rata-rata (M) = 108,4, media (Me) = 107,5, modus (Mo) = 107, dan standar deviasi (SD) = 7,676. Berdasarkan data pada tabel di atas kategori sangat setuju dicapai 44.0% , kategori setuju dicapai 48.6% dan kategori kurang setuju dicapai 7.0% dan tidak setuju 0.4%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada kategori kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada uji kelompok kecil termasuk dalam kategori setuju untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil perhitungan Tanggapan Media Oleh Siswa dapat dilihat pada histogram di bawah ini:



Gambar 7 . Histogram distribusi frekuensi Tanggapan Media Oleh Siswa

3. Tanggapan siswa Terhadap media pembelajaran pembuatan sulam pita

Selajutnya uji coba dilakukan pada 40 siswa Tata Busana kelas X busana 2 SMK Pius X Magelang. Tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran telah layak atau belum jika digunakan secara umum. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kualitas media berupa angket. Angket ini diisi 40 orang siswa kelas X dengan cara memberi tanda cek (✓) pada pilihan yang disediakan.

Tidak ada saran yang diberikan oleh siswa hanya berupa komentar umum bahwa bahan ajar yang disusun telah cukup bagus, menarik, tidak membosankan, serta media ini menambah pengetahuan

dan pemahaman tentang Sulam Pita. Kendala-kendala yang dihadapi dalam pengambilan data uji coba antara lain:

- a. Pada waktu pelaksanaan pengambilan data, Beberapa komputer terinfeksi oleh virus sehingga saat digunakan komputer tiba-tiba *restart*, oleh karena itu tidak semua siswa dapat menggunakan satu komputer sendiri.
- b. Ada beberapa siswa yang masuk kelas terlambat sehingga waktu yang digunakan tidak efektif

B. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana layak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan tahap analisis perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran menghias busana, khususnya pada kompetensi pembuatan sulam pita. Proses pembuatan media pembelajaran sulam pita ini dilakukan sesuai dengan proses pengembangan yaitu berdasarkan tahap analisis, perencanaan, pengembangan produk, uji coba kelompok kecil, revisi, uji lapangan dan evaluasi.

Tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan beberapa siswa. Hasil wawancara dengan beberapa siswa telah diketahui bahwa proses pembelajaran pembuatan sulam pita selalu membutuhkan bimbingan seorang guru mulai dari awal hingga akhir. Sering siswa tidak paham dengan langkah pengerjaan yang telah

diberikan oleh guru karena lupa dan tidak paham dengan materi yang telah diajarkan. Berdasarkan observasi, proses pembelajaran pembuatan sulam pita dilakukan dengan cara menjelaskan dan memberikan contoh secara langsung dengan melihat pada *Joob Sheet*. Guru menjelaskan proses pembuatan sulam pita dan mempraktekannya, begitu pula jika mengajar di kelas lain. Menurut guru bidang studi SMK Pius X Magelang memiliki perangkat IT berupa LCD dan monitor untuk mendukung proses pembelajaran. Tetapi perangkat IT di sekolah ini belum dimanfaatkan untuk sebuah media pembelajaran yang membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat disusun kegiatan praktikumnya secara virtual (secara tidak nyata) yaitu dalam bentuk simulasi. Kegiatan praktikum disusun berbentuk simulasi dengan cara merangkai kegiatan praktik dalam bentuk animasi dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian atau benda yang sebenarnya. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, mampu menampilkan proses pembuatan sulam pitadan dapat ditayangkan di ruang kelas. Dengan adanya media pembelajaran pembuatan sulam pita ini diharapkan mampu menjadi alternative media dan pelengkap media pembelajaran sulam pita. Siswa dapat melakukan kegiatan praktikum tanpa adanya risiko yang akan dihadapi. Selain itu, siswa juga dapat berinteraksi dengan animasinya secara langsung dan siswa dapat mengetahui bagaimana sebenarnya

proses atau langkah- langkah dalam pembuatan sulam pita pada busana. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran busana lebih menarik, lebih interaktif, keinginan belajar siswa dapat ditingkatkan dan memaksimalkan pencapaian kompetensi sesuai tujuan pembelajaran.

Setelah tahap analisis, selanjutnya adalah tahap perencanaan. Tahap ini meliputi penyusunan kerangka bahan, penentuan sistematika, perencanaan alat evaluasi serta komponen-komponen yang akan dimuat dalam media tersebut, termasuk grafis dan animasi . Dalam tahap ini juga diperlukan pembuatan *skenario*

Setelah perencanaan selanjutnya melakukan tahap pengembangan dan produk meliputi: pra penelitian, penyusunan draft, penyuntingan, dan revisi. Pada tahap penyusunan draft meliputi: pembuatan *story board* dan *flow chart* . kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil dan revisi yaitu dengan melakukan ujicoba media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi , Tahap ini dilakukan dari hasil implementasi. Setelah mendapatkan data-data dan masukan dari *reviewer* (ahli media dan ahli materi) kemudian media dilakukan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai apabila digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana.

Kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita diperoleh dari data validasi oleh ahli materi, ahli media, uji kelompok kecil.

Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita ditinjau dari 3 ahli materi maka diperoleh rerata 13. Dari hasil validasi 3 ahli materi tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran pembuatan sulam pita termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli materi.

Sedangkan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran pembuatan sulam pita ditinjau dari 2 ahli media pembelajaran maka diperoleh rerata 30. Dari hasil validasi 2 ahli media pembelajaran tersebut dapat diartikan bahwa media pembuatan sulam pita termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli media.

Berdasarkan penghitungan kelayakan media pembuatan sulam pita dari uji coba kelompok kecil berjumlah 10 siswa diperoleh hasil 53,8% siswa sangat setuju dengan media pembelajaran tersebut dan 41,6% setuju, dan kurang setuju 4,7 %, dan tidak setuju 0,0 %. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa media pembuatan menghias busana pada kompetensi pembuatan sulam pita termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran para siswa.

Dari ketiga data tersebut, baik dari ahli materi, ahli media dan hasil uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa media pembuatan sulam

pita termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Tanggapan siswa Terhadap media pembelajaran pembuatan sulam pita

Berdasarkan saran yang diberikan oleh siswa berupa komentar umum bahwa bahan ajar yang disusun telah cukup bagus, menarik, tidak membosankan, serta media ini menambah pengetahuan dan pemahaman tentang Sulam Pita, membuktikan tentang teori kerucut pengalaman dale bahwa belajar memerlukan perpaduan indera yang berbeda untuk menyerap materi yang disampaikan. Menurut dale perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% , melalui indera pendengaran 13% dan indera lainnya 12%

Kelebihan dan Kekurangan media

Media pembelajaran pembuatan sulam pita ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Terdapat gambar dan animasi bergerak yang kompleks, sederhana serta menggambarkan suatu proses sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep.
2. Media pembelajan ini bersifat interaktif dengan warna yang tidak terlalu kontras serta diiringi dengan beberapa *backsound* yang berirama energik dan menggugah semangat sehingga sangat menarik digunakan sebagai sumber belajar mandiri.

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan diantaranya adalah :

8. Media pembelajaran ini tidak bisa dioperasikan selain menggunakan komputer. Hal ini mengakibatkan terbatasnya pengguna CD pembelajaran ini hanya pada siswa yang dapat menggunakan atau memiliki komputer saja.
9. Pengoperasian media pembelajaran ini minimal menggunakan komputer dengan spesifikasi *windows* 98 sampai dengan *windows* terbaru dan untuk lebih baik, layar monitor sebaiknya menggunakan layar monitor berwarna.

Adanya beberapa kelemahan-kelemahan tersebut menyebabkan masih perlunya perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya. Kekurangan-kekurangan yang ada dalam pengembangan media ini menjadi peluang yang cukup besar untuk melakukan pengembangan lebih lanjut.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil dari penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa Smk Pius X Magelang dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*).
2. Penilaian kelayakan media diperoleh nilai dalam kategori sangat layak dari dosen ahli media, ahli materi, dari hasil uji kelompok kecil kategori sangat layak dengan prosentase 53.8%. sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil tanggapan siswa, sebagian besar siswa setuju belajar menggunakan media yang sudah disusun. Untuk tanggapan media oleh siswa termasuk dalam kategori layak dengan prosentase 48,6%.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, saran-saran yang dapat diberikan sesuai dengan hasil penelitian ini adalah

1. Bagi guru

Dapat mengoperasikan komputer sehingga dapat menggunakan media pembuatan sulam pita ini sebagai media alternatif apabila terdapat kendala dalam melakukan praktikum. Misalnya saja siswa tidak paham dengan langkah pengerjaan yang telah diajarkan sehingga siswa tidak

mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru karena lupa dan tidak paham dengan materi yang telah diajarkan.. Dan juga dapat membantu penyampaian materi sulam pita kepada siswa dengan menggunakan animasi-animasi sehingga menggugah minat siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi sekolah

Diharapkan dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana komputer yang ada guna mendukung kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia. Karena penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman teori maupun konsep yang di berikan.

3. Bagi peneliti lain

Dapat melakukan pengembangan mengenai media pembelajaran ini ketahap lanjutan sampai pada tahap uji coba efektifitas media. penelitian yang lebih lanjut menjadi sebuah media lebih bersifat problematik dan mengutamakan visualisasi daripada teks sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih baik lagi.

4. Media ini sebaiknya diaplikasikan oleh guru untuk mengajar para siswanya, khususnya pada kompetensi membuat hiasan sulam pita karena telah melalui proses studi pendahuluan dan validasi dari ahli materi dan ahli media serta melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar oleh siswa.

5. Sosialisasi media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada kompetensi membuat hiasan sulam pita ini masih dalam ruang lingkup SMK Pius X saja, agar dapat digunakan oleh khalayak ramai, maka perlu sosialisasi lebih lanjut apakah itu untuk di sekolah maupun lembaga pendidikan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Association of Education and Communication Technology* (1997). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Anwar Saifudin.(2004). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arif S. Sadiman. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T Grafindo Persada.
- Belawati, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar* . Jakarta: Pusat Penerbitan UT
- Desman Hidayat, (2009). *Making Educational Animation Using Flash*. Bandung: Penerbit Informatika
- Dewi Padmo. (2004). *Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1995). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Didit, Virmansyah, Skripsi (2011). *Penyusunan Media Pembelajaran Simulasi Praktikum Interaktif Uji Aktivitas Enzim Katalase*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press
- Hackbarth. (1996). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- Hadari, Nawawi. (2003). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Heinich, Robert, Molenda, M.Russel J.D. (1996). *Instructional and Media*. New Jersey: Englewood Cliffts.
- Howard L. Kingsley. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta
- I Gusti Lanang Agung Parwata. (2006). Skripsi: *Media VCD Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Perkuliahan Atletik FOK*. Undiksha Singaraja.
- Istanto. (2006). *Konsep Pengembangan dan Karakteristik Bahan Ajar*. Yogyakarta: FMIPA UNY

- Law, A.M. and Kelton, W.D., (1991), *Simulation Modeling and Analysis*. New York. McGraw-Hill, Inc.,
- Lilies Munfarida, Skripsi (2010). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Kompetensi Manipulating Fabric*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Miarso Yusufhadi, dkk. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Mulyasa, E. (2008) *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sukmadinata. 1997. *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti
- Popham James dan Baker Eva. (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Puslitjaknov (2008), *Metode penelitian pengembangan, Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional*
- Purwadarminta, W.J.S (1976,) *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. (2003), *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta,.
- Seels & Glasgow. (1990). *Media Pembelajaran*. . Jakarta: P.T Grafindo Persada
- Sudijono, A. (2006) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana, dan Rifai, Ahmad. (1992). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sudrajat. (2008). *Peran dan Jenis Bahan Ajar dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penebitan Universitas Terbuka.

- Sugiarta, Awandi Nopyan. (2007). *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian*. Bandung: PPS UPI
- Sugihartono dkk. (2007) *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Surachman. (2001). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- Suryobroto. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suwarna, dkk. (2005). *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta
- Trini Prastati .(2005) *Media sederhana*. Jakarta: PAU-PPAI
- Uno Hamzah dan Lamatenggo Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*.
- Undang-Undang No 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerja*
- Uzer Usman. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko Eko P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijaya, D. (2006). *Macromedia Flash dengan Action Script*. Jakarta: Gramedia

- Wina Sanjaya. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winataputra Udin, dkk. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Zainal, A. Fahrani dan Diginovac. (2007). *Program Macromedia Flash 8*. Jakarta: Gramedia

LAMPIRAN 1

HASIL OBSERVASI HASIL WAWANCARA

PEDOMAN OBSERVASI

ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PEMBUATAN SULAM PITA DI SMK PIUS X MAGELANG

A. Tujuan Observasi : untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pembuatan sulam pita sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topic pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Table aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan media:			
	a. Papan tulis			
	b. Buku/ modul			
	c. Gambar/ chart			
	d. Hand out			
	e. Job sheet			
	f. Transparansi			
	g. LCD/ computer			
	h. Lain-lain			
2	Penggunaan metode			
	a. Ceramah			
	b. Tanya jawab			
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok			
	f. Pemberian tugas			
	g. Eksperimen			
3	Sikap siswa			
	a. Pasif			
	b. Aktif			

PEDOMAN WAWANCARA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PEMBUATAN SULAM PITA DI SMK PIUS X MAGELANG

A. Tujuan wawancara: untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pembuatan sulam pita sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topic pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Pertanyaan untuk wawancara

Guru

1. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran pembuatan sulam pita?
2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran pembuatan sulam pita?
3. Bagaimana menurut ibu pembelajaran pembuatan sulam pita dengan menggunakan media tersebut?
4. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan sulam pita?

HASIL WAWANCARA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PEMBUATAN SULAM PITA DI SMK PIUS X MAGELANG

Wawancara dilaksanakan pada:

Hari/ Tanggal :

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : Ruang guru SMK Pius X

Alamat : jl. A. Yani. No 20 Magelang

Hasil wawancara secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran pembuatan sulam pita?

Jawab: yang diharapkan ya siswa bisa mengerti teori tentang menghias busana dengan sulam pita, dan yang paling penting siswa memahami langkah-langkah pembuatannya.

2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran pembuatan sulam pita?

Jawab: disini para guru mempraktekannya dengan demonstrasi, dan menggunakan job sheet juga mbak. Tetapi jika tidak langsung dikerjakan kadang siswa lupa dengan langkah kerjanya jadinya hasil praktek yang dikerjakan tidak selesai

3. Bagaimana menurut ibu pembelajaran pembuatan sulam pita dengan menggunakan demonstrasi dan media *job sheet* tersebut?

sebenarnya demonstrasi pembuatan sulam pita itu dilakukan, tapi kadang siswa justru ngobrol sendiri atau bahkan ada yang mengantuk.

Peneliti : bagaimana kalau dilakukan pengembangan media untuk pembelajaran menghias busana khususnya pada sulam pita bu?

Guru : ya silakan mbak, mungkin itu bisa bermanfaat untuk pemahaman siswa jika masih kurang paham

Peneliti : baik ibu, terima kasih ibu..

4. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan sulam pita?

Jawab : iya mbak siswa mengalami kesulitan karena kebanyakan lupa dengan langkah kerjanya

HASIL OBSERVASI

ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PEMBUATAN SULAM PITA DI SMK PIUS X MAGELANG

Observasi dilaksanakan pada:

Wawancara dilaksanakan pada:

Hari/ Tanggal : 30 Desember 2012

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : Ruang guru SMK Pius X magelang

Hasil observasi adalah sebagai berikut:

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan media:			
	a. Papan tulis		√	
	b. Buku/ modul	√		
	c. Gambar/ chart		√	
	d. Hand out		√	
	e. Job sheet	√		Penggunaannya tidak pasti
	f. Transparansi		√	
	g. LCD/ computer	√		Penggunaan untuk mata pelajaran umum
	h. Lain-lain			
2	Penggunaan metode		√	
	a. Ceramah	√		
	b. Tanya jawab	√		
	c. Diskusi		√	
	d. Demonstrasi	√		
	e. Kerja kelompok	√		
	f. Pemberian tugas	√		
	g. Eksperimen		√	
3	Sikap siswa			
	a. Pasif	√		
	b. Aktif		√	

LAMPIRAN 2

RPP

SILABUS



YAYASAN TARAKANITA
KANTOR WILAYAH JAWA TENGAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PIUS X MAGELANG
 BIDANG STUDI KEAHLIAN : KERAJINAN DAN PARIWISATA
 Jl. Jend. A. Yani no 20 Magelang 56111, Telp: 0271 362956

Nomor Dokumen	CM- 7.1 01-01
Revisi	
Tanggal Berlaku	27

SILABUS

Satuan Pendidikan	: SMK Pius X Magelang
Bidang Keahlian	: Teknik dan Pariwisata
Program Studi Keahlian	: Tata Busana
Kelas	: XI Busana Teknik 1.2
Semester	: Ganjil dan Genap
Mata Pelajaran	: Membuat Hiasan pada Busana
Standar Kompetensi	: Membuat hiasan pada busana
Alokasi Waktu	: 4 x 18 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR/ SUB KOMPETENSI	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	NILAI PENDIKAR / AFEKSI DAN KEWIRUSAHAAN	MATERI POKOK PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN			ALOKASI	
					TM	PS	PI		
8.1. Mengidentifikasi hiasan Busana	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan (dengan tangan, mesin) Menunjukkan secara terinci karakteristik berbagai jenis hiasan 	<ul style="list-style-type: none"> PKB, Genar membaca, Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu PKB, Kreatif, toleransi KWR, Kreatif dan rasa 	<ul style="list-style-type: none"> pengertian menghias busana berdasarkan teknik pembuatan dengan tangan, dengan mesin Ciri- Ciri / Karakteristik berbagai jenis hiasan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca handout tentang berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan dengan tangan, dengan mesin dan mengkonstruksikan Modifikasi berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan dengan tangan, dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Tes tertulis Hasil kerja Hasil diskusi 	6	12		<ul style="list-style-type: none"> Tuak Emy E 2008 Handout Sudam 2009

YAYASAN TARAKANITA
KANTOR WILAYAH JAWA TENGAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PIUS X MAGELANG

BIDANG STUDI KEAHLIAN : KERAJINAN DAN PARIWISATA
Jl. Jend. A. Yani no 20 magelang 56111, Telepon & Faksimile (0293) 362956

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	: SMK Pius X magelang
Kelas/Semester	: X/Gasal
Program Studi Keahlian	: Tata busana
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Membuat hiasan
Pertemuan Ke-	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 1x4 Jam
Standar Kompetensi	: Membuat Hiasan Pada Busana
Kopetensi Dasar	: Membuat Hiasan Pada Kain/Busana
Karakter	: Rasa Ingin Tahu, Kreatif, dan Inovatif
KKM	: 75

I. INDIKATOR

1. Menjelaskan pengertian sulam pita
2. Menyebutkan Teknik dasar menyulam
3. Memilih dan menentukan bahan yang sesuai digunakan untuk jenis macam dengan memperhatikan kombinasi warna
4. Membuat hiasan pada kain sesuai dengan teknik dan langkah kerja
5. Menerapkan kesehatan dan keselamatan kerja dalam proses membuat hiasan pada busana

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian sulam pita
2. Siswa dapat menyebutkan teknik dasar menyulam

3. Siswa dapat memilih dan menentukan bahan yang sesuai digunakan untuk jenis macam dengan memperhatikan kombinasi warna
4. Siswa dapat membuat hiasan pada kain sesuai dengan teknik dan langkah kerja
5. Menerapkan kesehatan dan keselamatan kerja dalam proses membuat hiasan pada kain

III. Materi ajar

1. Pengertian sulam pita
2. Teknik dasar menyulam
3. Alat dan bahan menyulam pita
4. Membuat hiasan pada kain
5. Menerapkan K3LH

IV. Metode pembelajaran

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Tanya jawab
4. Pemberian tugas

V. Sumber dan media pembelajaran

1. Sumber :
 - a. Yossi Zulkarnaen, 2009. *Kreasi Sulam Pita*. Jakarta : Kriya Pustaka
 - b. A.J Boestra, 2009. *Menyulam Benang Itu Mudah*. Jakarta : kawan pustaka
2. Media :
 - a. Power Point
 - b. Jobsheet
 - c. Benda sebenarnya

VI. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran	Waktu
1. Kegiatan awal	
a. Pengkondisian kelas, doa bersama,	

<p>mengecek kehadiran siswa</p> <p>b. Menyampaikan SK,KD dan tujuan pembelajaran</p> <p>c. Melakukan apersepsi terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan</p>	20 menit
<p>2. Kegiatan inti</p> <p>Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memotifasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi • Siswa membaca jobsheet teknik atau langkah kerja untuk menghias busana • Guru menjelaskan materi tentang menentukan letak hiasan pada kain sesuai dengan bidang yang akan dihias • Secara individual siswa memilih dan menentukan ragam hias sesuai dengan jenis hiasan. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk menghias dengan tangan • Guru mendemonstrasikan teknik memindahkan disain hiasan pada kain • Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang aktif <p>Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan pada siswa yang akan bertanya. • Guru menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran tentang menghias busana 	105 menit

dengan sulaman	
3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan post test lisan sebagai feedback untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran yang diajarkan. Guru menginformasikan pertemuan berikutnya. 	10 menit

VII. Penilaian

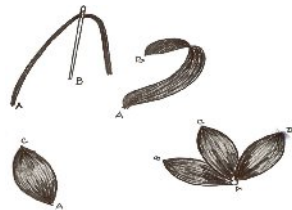
Teknik : individu
Unjuk kerja

SOAL :

SOAL PILIHAN GANDA!

Berilah tanda silang a, b, c, d pada jawaban yang paling tepat!

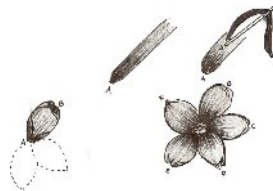
1.



Gambar diatas termasuk tusuk:

- | | |
|----------------------|------------------|
| a. Straight stictch | c. leaf stitch |
| b. Lazy daisy stitch | d. ribbon stitch |

2.



Gambar dibawah ini termasuk tusuk:

- a. Spider web rose

- b. Ribbon stitch
- c. Straight stitch
- d. Lazy daisy

3.



Gambar diatas termasuk tusuk

- | | |
|-------------------|--------------------|
| a. Lazy daisy | c. spider web rose |
| b. Outline stitch | d. rose stitch |

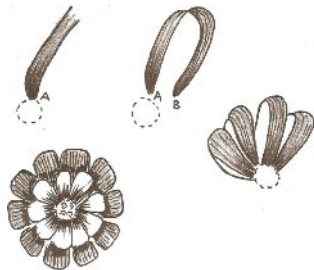
4.



Gambar diatas termasuk tusuk:

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| a. Tusuk pita | c. lazy daisy |
| b. Tusuk ranting cabang | d. tusuk susun daun |

5.



Gambar diatas termasuk tusuk:

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| a. Tusuk loop daffodil | c. tusuk straight stitch |
| b. Tusuk loop | d. lazy daisy |

Jawablah soal dibawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Sebutkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat sulaman tangan ?
2. Sebutkan aneka tusukan untuk motif bunga ?

3. Sebutkan karakteristik sulaman pita ?
4. Jelaskan pengertian sulam pita ?

KUNCI JAWABAN:

1. Alat dan bahan yang dibutuhkan :

- a. Jarum kristik
- b. Gunting
- c. Metlin
- d. Karbon
- e. Jarum pentul
- f. Kertas minyak
- g. Pembedangan
- h. Pensil / kapur jahit

Bahan yang dibutuhkan

- a. Pita satin, bahannya sedikit tebal dan seratnya rapat, pita satin tersedia dalam berbagai ukuran mulai ukuran 3 m.m, 6 m.m, 1 cm s.d 3 cm.
- b. Pita organdi, bahannya tipis sangat ringan, transparan dan seratnya renggang, ukuran sama dengan pita satin, pita organdi tersedia dengan pinggiran emas dan perak.
- c. Benang sulam, tetap digunakan untuk membuat batang dan tangkai daun untuk hiasan yang lebih halus dan kecil.
- d. Pemilihan kain, pada dasarnya semua jenis bisa digunakan untuk sulaman, khusus untuk sulaman pita yang ukuran pita nya besar, sebaiknya dipilih kain yang tenunanya agak jarang seperti kain kristik, katun tipis (paris), organdi, sifon, thai silk, linen, asahi, abutai.
- e. Namun demikian dapat disiasati dengan bantuan pointer runcing dari besi gunanya untuk membantu membuat lubang pada kain untuk memudahkan masuknya pita.
- f. Mote, manik, payet digunakan sebagai benang sari hiasan bunga, dapat dibeli dengan berbagai bentuk, seperti batang bambu, dan variasi warna dan kilau yang berbeda

2. Aneka tusukan motif bunga :

Straight Stitch, Outline stitch, Lazy Daisy Stitch, French knot, Leaf stitch, Ribbon stitch, Spider web rose, Susun daun, Feather stitch, Tusuk loop, Tusuk loop daffodil, Tusuk pita kuncup

3. Beberapa hal yang perlu mendapat perhatian pada kreasi pita hias ini adalah :

- Memiliki kemampuan dasar menghias kain dengan benang, mengetahui macam-macam tusuk dasar dasar sulaman benang seperti tusuk batang, tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk rantai dan tusuk feston.
- Ketepatan memilih kain dasar, pilih kain yang kokoh tapi tenunannya jarang.
- Pilih pita hias yang ukurannya sedang dan tipis
- Pilih disain yang tidak terlalu rumit.
- Kemampuan memilih warna yang serasi dan menarik, keserasian antara pita hias dengan bahan dasarnya.

4. Sulaman pita adalah salah satu teknik menghias kain dengan cara menjahitkan pita secara dekoratif ke atas benda yang akan dihias sehingga terbentuk suatu desain hiasan baru dengan menggunakan berbagai macam tusuk-tusuk hias.

VIII. Kriteria Penilaian

No.	Kriteria penilaian	Skor
1.	Jawaban benar	10
	Jawaban benar tetapi kurang sempurna	5
	Jawaban salah	2

No.	Komponen/sup komponen penilaian	Tidak	Pencapaian kompetensi		
			7,0 – 7,9	8,0- 8,9	9,0- 100
1.	Persiapan kerja 1.2 mengidentifikasi dan menyiapkan alat				
	Skor Komponen	15 %			
2.	Proses (sistematika dan cara) 2.1 ketepatan penggunaan teknik sulam pita				
	Skor Komponen	25 %			
3.	Hasil kerja 3.1 bentuk ragam hias sesuai dengan sulaman 3.2 kerapihan tusuk hias 3.3 kombinasi warna				
	Skor Komponen	30 %			
4.	Sikap kerja 4.1 ketepatan penggunaan tusuk hias 4.2 menjaga kebersihan dan lingkungan				
	Skor Komponen	20%			
5.	Waktu 5.1 waktu penyelesaian praktek				

	Skor Komponen	10%			
--	---------------	-----	--	--	--

PEDOMAN PENILAIAN

No.	Aspek penilaian	Pedoman penilaian	Skor
1.	<p>Persiapan kerja</p> <p>1. Persiapan alat</p> <p>2. Persiapan bahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alat disiapkan sesuai kebutuhan • Alat tidak disiapkan sesuai kebutuhan • Bahan disiapkan sesuai kebutuhan • Bahan tidak disiapkan sesuai kebutuhan 	15 %
2.	Proses sistematika dan cara kerja		25 %
3.	<p>Hasil kerja</p> <p>3.1 bentuk ragam hias sesuai dengan sulaman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil sulaman sesuai dengan ketentuan jika: <ul style="list-style-type: none"> a. Hasil sulaman rapi dan bersih b. Hasil sulaman sesuai bentuk motif c. Cara pengerjaan sesuai langkah yang ditentukan • Hasil sulaman tidak sesuai dengan ketentuan jika: <ul style="list-style-type: none"> a. Hasil sulaman tidak rapi dan bersih b. Hasil sulaman tidak sesuai bentuk motif 	

	<p>3.2 kerapihan tusuk hias</p> <p>3.3 kombinasi warna</p>	<p>c. Cara pengerjaan tidak sesuai langkah yang ditentukan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil tusuk hias rapi, tidak berkerut dan tidak mudah lepas • Kombinasi warna yang digunakan serasi 	30 %
4.	<p>Sikap kerja</p> <p>1. Tanggung jawab</p> <p>2. Ketelitian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membereskan kembali alat dan bahan yang dipergunakan • Tidak membereskan kembali alat dan bahan yang dipergunakan • Tidak banyak melakukan kesalahan kerja jika: <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak banyak mendedel b. Hasil pekerjaannya tidak mudah lepas c. Penyelesaian pada buruk kain benar • Banyak melakukan kesalahan kerja jika <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak banyak mendedel b. Hasil pekerjaannya tidak mudah lepas 	20 %

	3. Kerapihan	c. Penyelesaian pada buruk kain benar <ul style="list-style-type: none"> • Hasil pekerjaan rapi jika: <ul style="list-style-type: none"> a. Hasil sesuai dengan criteria yang ditentukan b. Kombinasi warna baik c. Finishing secara keseluruhan baik dan rapi d. Tanda- tanda pola pada kain tidak terlihat • Hasil pekerjaan tidak rapi jika: <ul style="list-style-type: none"> a. Hasil sesuai dengan criteria yang ditentukan b. Kombinasi warna baik c. Finishing secara keseluruhan baik dan rapi d. Tanda- tanda pola pada kain tidak terlihat • Menjaga kebersihan baik hasil maupun meja kerja • Kurang menjaga kebersihan 	
5.	Waktu	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu • Menyelesaikan pekerjaan melebihi waktu yang ditentukan 	10 %

Jumlah skor perolehan maksimal 100 Siswa dinyatakan kompeten apabila perolehan nilai mencapai minimal 75

LAMPIRAN 3

SURAT IJIN PENELITIAN



YAYASAN TARAKANITA
KANTOR WILAYAH JAWA TENGAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) PIUS X
"TERAKREDITASI A"
Jalan Jenderal Achmad Yani 20 Magelang 56111, Telepon & Faksimile (0293) 362956

SURAT KETERANGAN

Nomor : 530/I.03/SMK PX/TU/VI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pius X Magelang, menerangkan bahwa :

nama	: CHYTRA MAHANANI
tempat tanggal lahir	: Ternate, 21 Mei 1991
NIS	: 4866
Bidang Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Tata Busana

adalah benar-benar tamatan SMK Pius X Magelang Tahun Pelajaran 2008/2009 dan telah melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengembangan media pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana untuk siswa SMK Pius X Magelang"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya, dan kepada yang bersangkutan harap menjadikan periksa.

Magelang, 3 Juni 2013
Kepala Sekolah



Dra. Sr. Lidwiana Purna Harijani, CB.
NIK 1997090252



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

Yogyakarta, 22 Januari 2013

Nomor : 070/610/V/01/2013

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi Jawa Tengah
Cq. Bakesbangpol dan Linmas
di -
Tempat

Perihal : Ijin Penelitian

Menunjuk Surat :

Dari : Dekan Fak. Teknik UNY
Nomor : 119/UN34.15/PL/2013
Tanggal : 21 Januari 2013
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : CHYTRA MAHANANI
NIM / NIP : 09513244003
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SULAM PITA PADA BUSANA UNTUK
SISWA SMK PIUS X MAGELANG
Lokasi : - Kota/Kab. MAGELANG Prov. JAWA TENGAH
Waktu : Mulai Tanggal 22 Januari 2013 s/d 22 April 2013

Peneliti berkewajiban menghormati dan menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadi maklum

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Kepala Bakesbangpol dan Linmas



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Dekan Fak. Teknik UNY
3. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. A. Yani No. 160 Telp. (024) 8454990 Fax. (024) 8414205, 8313122
Semarang - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 0187 / 2013

- I. **DASAR** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. **MEMBACA** : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 070 / 610 / V / 01 / 2013. Tanggal 22 Januari 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami **TIDAK KEBERATAN** / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kota Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : CHYTRA MAHANANI.
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Sugiyem, M.Pd.
 6. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang.
 7. Lokasi : Kota Magelang.
- V. **KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT** :
1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat / Pemberitahuan ini.
 2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah

politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / Mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :

Januari s.d April 2013.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 28 Januari 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH





PEMERINTAH KOTA MAGELANG
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK
DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. Pangeran Diponegoro Nomor 61 Kota Magelang Telp. (0293) 364873 dan 364708

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 32 / 360

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 0740 / 265 / 2004 Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Badan Kesbang Pol Linmas Provinsi Jawa Tengah Nomor:070/01872013 tanggal 28 Januari 2013 perihal Surat Rekomendasi Survey/Riset
- III. Pada Prinsipnya kami **TIDAK KEBERATAN** / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kota Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
- | | |
|------------------|--|
| Nama | : CHYTRA MAHANANI |
| Kebangsaan | : Indonesia |
| Alamat | : Karangmalang, Yogyakarta |
| Pekerjaan | : Pelajar/Mahasiswa |
| Institusi | : Universitas Negeri Yogyakarta |
| Penanggung Jawab | : SUGIYEM, M.Pd |
| Judul Penelitian | : Pengembangan Media Pembelajaran Sulam Pita pada Busana untuk Siswa SMK Pius X Magelang |
| Lokasi | : SMK Pius X Kota Magelang |
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :
- 1 Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat/Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini.
 - 2 Pelaksanaan survey/riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
 - 3 Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
 - 4 Setelah survey/riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbang Pol dan Linmas Kota Magelang.
 - 5 Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari:
Januari 2013 s.d April 2013
- Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Magelang, 31 Januari 2013

a.n. WALIKOTA MAGELANG
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
KOTA MAGELANG

u.b. Ka Bid Pengkajian Masalah Strategis Daerah dan Linmas



HERI PRAGAHO, ST, MT

Pejabat Tingkat I

NIP. 19720106 199803 1 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psu 276.289.292 (0274) 586734 Fax (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. 020010500

Nomor : 119/UN34.15/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

21 Januari 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Propinsi Jawa Tengah
3. Bupati Magelang c.q. Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Magelang
6. Kepala / Direktur/ Pimpinan SMK PIUS X MAGELANG

Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SULAM PITA PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Chytra Mahanani	09513244003	Pend. Teknik Busana - S1	SMK PIUS X MAGELANG

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Sugiyem, m.Pd.
NIP : 19751029 200212 2 002

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 21 Januari 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan

09513244003 No. 112

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN

Tabel. Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian

Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Fungsi dan Manfaat media	1. Memperjelas penyajian	1, 2, 3
		2. Mempermudah pembelajaran	4
		3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	5, 6, 7, 8
		4. Membangkitkan motivasi belajar	9
		5. Menjadikan pembelajaran lebih menarik	10, 11, 12, 13
	Tampilan media	1. Kejelasan petunjuk belajar	14
		2. Komposisi warna	15
		3. Penggunaan tombol	16
		4. Pemilihan background	17
		5. Kemenarikan sajian animasi	18
		6. Kemenarikan sajian gambar	19
		7. Kejelasan suara	20
		8. Pemilihan jenis huruf	21
		9. Ukuran huruf cukup	22

		0. Keterbacaan teks	23
	Bahasa	1. Ketepatan bahasa	24, 25
	pemrograman media	1. Interaktif	26
		2. Navigasi	27
		3. Kemudahan dalam penggunaan	28, 29, 30

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN SULAM PITA PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG”

Mata Pelajaran : Menghias Bsuana

Kelas/ semester : X / 2

Standar Kompetensi : Pembuatan Sulam Pita Pada Busana

Peneliti : Chytra Mahanani

Ahli Media :

PENGANTAR

- ◆ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- ◆ Rentang penilaian yaitu :
 - Benar = 1
 - Salah = 0
- ◆ Mohon diberi tanda cecklist (√) pada kolom Benar atau salah sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ◆ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian	
		1	0
A	FUNGSI DAN MANFAAT		
1	Memperjelas penyajian karena mampu menampilkan gambar, gerak dan suara secara bersamaan		
2	Memperjelas penyajian dengan adanya rekayasa (animasi)		
3	Memperjelas penyajian karena mampu menampilkan sesuatu yang tidak ada di kelas		
4	Mempermudah dalam pembelajaran		
5	Mempermudah dalam pemahaman		
6	Mengatasi keterbatasan daya indera pendengar karena mampu menyajikan musik dengan suara yang keras maupun pelan		

7	Mengatasi keterbatasan waktu karena memungkinkan mempercepat dan memperlambat gerak penayangan media		
8	Mengatasi keterbatasan ruang, daya indera dan waktu karena memungkinkan untuk memutar kembali tayangan media		
9	Mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik		
10	Mampu meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran		
11	Mengatasi sikap pasif siswa		
12	Materi lebih mudah dipahami		
13	Menjadikan pembelajaran lebih menarik		
B	TAMPILAN MEDIA		
14	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>		
15	Komposisi warna		
16	Penggunaan tombol		
17	Pemilihan background		
18	Kemenarikan sajian animasi		
19	Kemenarikan sajian gambar		
20	Kejelasan suara		
21	Pemilihan jenis huruf		
22	Ukuran huruf cukup (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), sehingga membuat mata nyaman ketika membacanya.		
23	Keterbacaan teks		
D	BAHASA		
24	Penggunaan bahasa baku		
25	Kebenaran penggunaan bahasa asing		
E	PEMROGRAMAN MEDIA		
26	Media diprogram dengan model pembelajaran interaktif		

27	navigasi		
28	Konsistensi penempatan tombol		
29	Adanya menu bantuan atau petunjuk teknis mencari menu yang diperlukan		
30	Kelancaran system operasi		

SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,

Tabel Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian

Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Item
1.	Kesesuaian Metri dengan Silabus	1. Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar	1
		2. Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD).	2
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	3
		4. Langkah-langkah pembuatan sulam pita disajikan dengan logis	4
		5. Pembuatan sulam pita disajikan dengan urutan yang benar	5
	Keakuratan Materi	6. Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ ilmu tata busana	6
		7. Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	7
		11. Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	8
		12. Gambar atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	9
		13. Istilah- istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di bidang ilmu tata busana	10
	Urutan Materi	14. Urutan materi memudahkan pemahaman siswa	11, 12

	Penggunaan bahasa	15. Ketepatan penggunaan bahasa	13
--	-------------------	---------------------------------	----

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN SULAM PITA PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG”

Mata Pelajaran : Menghias Busana

Kelas/ semester : X / 2

Standar Kompetensi : Pembuatan Sulam Pita Pada Busana

Peneliti : Chytra Mahanani

Ahli Materi :

PENGANTAR

- ◆ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- ◆ Rentang penilaian yaitu :
 - Benar = 1
 - Salah = 0
- ◆ Mohon diberi tanda checklist (√) pada kolom layak atau tidak layak sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ◆ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian	
		1	0
A	KESESUAIAN URAIAN MATERI DENGAN SK DAN KD		
1	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK)		
2	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).		
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian		
4	Langkah- langkah pembuatan sulam pita disajikan dengan logis		
5	Pembuatan sulam pita disajikan dengan urutan yang benar		

B	KEAKURATAN MATERI		
6	Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir sesuai dengan konsep, definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu Tata Busana		
7	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan		
8	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan		
9	efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa		
10	Gambar atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan		
11	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di bidang/ilmu Tata Busana		
C	URUTAN MATERI		
12	Urutan materi tidak menimbulkan salah tafsir bagi siswa		
13	Urutan materi memudahkan pemahaman siswa		
D	PENGUNAAN BAHASA		
14	Ketepatan penggunaan bahasa		
15	Ejaan dalam bahasa		

SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk pada pembuatan sulam pita pada busana ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,

Tabel Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian

Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Sub Indikator	No Item
A	Materi	Relefasi dengan silabus	1. Memperjelas penyajian	1, 2, 3
			2. Mempermudah pembelajaran	4
			3. Tujuan pembelajaran jelas	5
			4. Uraian materi pembelajaran jelas	6
			5. Contoh-contoh yang diberikan jelas	7
			6. Soal dan latihan yang diberikan membantu pemahaman	8
			7. Pemahaman terhadap pembelajaran meningkat	9
B	Media pelajaran	Fungsi dan Manfaat media	8. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	10,11,12
		Unsur visual dan	9. Tata letak (layout)	13

		suara	10. Daya dukung musik	14
			11. Kejelasan animasi	15
			12. Kejelasan audio	16
			13. Kejelasan gambar/ ilustrasi	17
			14. Pemilihan background	18
			15. Pemilihan warna teks	19
			16. Pemilihan jenis huruf	20, 21,22,23
		Bahasa dan ejaan	17. Ketepatan bahasan	24
		karakteristik	18. Kemudahan dalam penggunaan	25
			19. Informasi mudah diakses	26
			20. System operasi lancar	27
		Peningkatan motivasi	21. Membangkitkan motivasi belajar	28,29
			22. Menjadikan pembelajaran lebih menarik	30,31,32

KUESIONER PENDAPAT SISWA TENTANG PEMBELAJARAN
PEMBUATAN SULAM PITA PADA BUSANA DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
DI SMK PIUS X MAGELANG

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : pembuatan sulam pita pada busana
Peneliti : Chytra Mahanani
Nama Siswa :

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER (ANGKET)

- ◆ Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat penilai secara obyektif.
- ◆ Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :
 - 4 = sangat setuju
 - 3 = setuju
 - 2 = kurang setuju
 - 1 = tidak setuju
- ◆ Mohon diberi tanda cecklist ($\sqrt{}$) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ◆ Saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan. Apabila tempat tidak cukup, mohon ditulis di balik halaman ini.
- ◆ Hasil penilaian kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai akademik siswa, untuk itu kami mohon kerja samanya untuk pengisian kuesioner ini.
- ◆ Atas partisipasinya kami mengucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
A	RELEFASI DENGAN SILABUS				
1	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana memperjelas penyajian karena mampu menampilkan gambar, gerak dan suara secara bersamaan				
2	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana memperjelas penyajian dengan adanya rekayasa (animasi)				
3	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana memperjelas penyajian karena mampu menampilkan sesuatu yang tidak ada di kelas				
4	Media pembelajaran berbasis macromedia flash mempermudah pembelajaran pembuatan sulam pita				
5	Tujuan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana jelas				
6	Uraian materi pembelajaran pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana jelas				
7	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana jelas				
8	Soal dan latihan yang diberikan pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana membantu pemahaman				
9	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana meningkatkan pemahaman				
B.	TUJUAN				
10	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana mengatasi keterbatasan daya indera penglihat karena mampu menayangkan objek yang terlalu besar maupun terlalu kecil				
11	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana mengatasi				

	keterbatasan daya indera pendengar karena mampu menyajikan materi dengan suara yang keras maupun pelan				
12	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana mengatasi keterbatasan waktu karena memungkinkan mempercepat dan memperlambat gerak penayangan media				
UNSUR VISUAL DAN SUARA					
13	Tata letak (layout) media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita menarik				
14	Musik instrumen pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita menarik				
15	Animasi pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita jelas				
16	Audio pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita jelas				
17	Gambar/ ilustrasi pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita jelas				
18	Pemilihan background pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita menarik				
19	Warna teks pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita jelas sesuai dengan background				
20	Pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana tepat				
21	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf				
22	Ukuran huruf pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana cukup (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), sehingga membuat mata nyaman ketika membacanya.				
23	Teks pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana dapat terbaca dengan baik				

	BAHASA				
24	Penggunaan bahasa dan ejaan pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana jelas dan mudah dimengerti				
	KARAKTERISTIK				
25	Adanya menu bantuan atau petunjuk teknis mencari menu yang diperlukan pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana				
26	Informasi pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana mudah diakses				
27	System operasi pada media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana lancar				
C.	PENINGKAT MOTIVASI				
28	Media pembelajaran berbasis macromedia flash mampu membangkitkan motivasi belajar				
29	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana mampu meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran				
30	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana mampu mengatasi sikap pasif siswa				
31	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana menjadikan materi lebih mudah dipahami				
32	Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita pada busana menjadikan pembelajaran lebih menarik				

SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....

KESIMPULAN :

Pembelajaran pembuatan sulam pita pada busana dengan menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash di SMK Pius X Magelang :

- ☐ Sangat baik
- ☐ Baik
- ☐ Kurang Baik
- ☐ Tidak baik

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,

(.....)

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI & AHLI MEDIA

Yogyakarta, Maret 2013

Hal : Permohonan Validasi

Kepada

Bapak Noor Fitrihana, M.Eng

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik UNY

Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chytra Mahanani

NIM : 09513244003

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan bapak untuk bersedia menjadi validator media pada penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari bapak saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,



Sugivem, M.Pd
NIP. 19751029 200212 2 002

Pemohon,



Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng

Dosen : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis media pembelajaran pembuatan Sulam Pita Pada Busana yang digunakan pada penelitian skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang”**, yang dibuat oleh:

Nama : Chytra Mahanani

NIM : 09513244003

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Media pembelajaran tersebut dinyatakan layak / tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

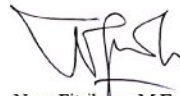
Catatan (bila perlu)

Diberikan pengulangan pada simulasi

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Yogyakarta, Maret 2013

usana

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chytra Mahanani

NIM : 09513244003

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk bersedia menjadi validator media pada penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,



Sugiyem, M.Pd
NIP. 19751029 200212 2 002

Pemohon,



Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wika Rinawati, M.Pd

Dosen : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis media pembelajaran pembuatan Sulam Pita Pada Busana yang digunakan pada penelitian skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang”**, yang dibuat oleh:

Nama : Chytra Mahanani

NIM : 09513244003

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Media pembelajaran tersebut dinyatakan layak / ~~tidak layak~~ digunakan dalam pembelajaran.

Catatan (bila perlu)

.....
.....
.....

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Wika Rinawati, M.Pd

NIP. 19760424 200112 2 002

Yogyakarta, maret 2013

ilidasi

k Boga dan Busana

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chytra Mahanani

NIM : 09513244003

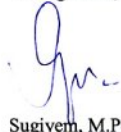
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk bersedia menjadi validator materi pada penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa Smk Pius X Magelang".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,



Sugiyem, M.Pd
NIP. 19751029 200212 2 002

Pemohon,



Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zahida Ideawati, Dra

Dosen : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis materi penelitian skripsi berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa Smk Pius X Magelang"**, yang dibuat oleh:

Nama : Chytra Mahanani

NIM : 09513244003

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Materi penelitian tersebut dinyatakan dapat / tidak dapat digunakan untuk alat pengumpul data dalam penelitian.

Catatan (bila perlu)

Jawaban: Contoh bahan dan alat yang di gunakan

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Zahida Ideawati Dra

NIP. 19580505 198702 2 001

Yogyakarta, Maret 2013

Hal : Permohonan Validasi

Kepada
Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik UNY
Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chytra Mahanani
NIM : 09513244003
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk bersedia menjadi validator materi pada penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,



Sugivem, M.Pd
NIP. 19751029 200212 2 002

Pemohon,



Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Enny Zuhni Khayati, M.Kes

Dosen : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis materi yang digunakan dalam media pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana pada penelitian skripsi berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Sulam Pita Pada Busana Untuk Siswa SMK Pius X Magelang"**, yang dibuat oleh:

Nama : Chytra Mahanani

NIM : 09513244003

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Materi tersebut dinyatakan layak / ~~tidak layak~~ digunakan dalam media pembelajaran.

Catatan (bila perlu)

.....
.....
.....

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

LAMPIRAN 6

HASIL VALIDASI

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN SULAM PITA
PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG"

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Pembuatan Sulam Pita Pada Busana
Peneliti : Chytra Mahanani
Ahli Media :

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- ♦ Rentang penilaian yaitu :
Benar = 1
Salah = 0
- ♦ Mohon diberi tanda ceklist (✓) pada kolom Benar atau salah sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian	
		1	0
A	FUNGSI DAN MANFAAT		
1	Memperjelas penyajian karena mampu menampilkan gambar, gerak dan suara secara bersamaan	✓	
2	Memperjelas penyajian dengan adanya rekayasa (animasi)	✓	
3	Memperjelas penyajian karena mampu menampilkan sesuatu yang tidak ada di kelas	✓	
4	Mempermudah dalam pembelajaran	✓	
5	Mempermudah dalam pemahaman	✓	
6	Mengatasi keterbatasan daya indera pendengar karena mampu menyajikan musik dengan suara yang keras maupun pelan	✓	

7	Mengatasi keterbatasan waktu karena memungkinkan mempercepat dan memperlambat gerak penayangan media	✓	
8	Mengatasi keterbatasan ruang, daya indera dan waktu karena memungkinkan untuk memutar kembali tayangan media	✓	
9	Mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik	✓	
10	Mampu meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran	✓	
11	Mengatasi sikap pasif siswa	✓	
12	Materi lebih mudah dipahami	✓	
13	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	✓	
B TAMPILAN MEDIA			
14	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	✓	
15	Komposisi warna	✓	
16	Penggunaan tombol	✓	
17	Pemilihan background	✓	
18	Kemenarikan sajian animasi	✓	
19	Kemenarikan sajian gambar	✓	
20	Kejelasan suara	✓	
21	Pemilihan jenis huruf	✓	
22	Ukuran huruf cukup (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), sehingga membuat mata nyaman ketika membacanya.	✓	
23	Keterbacaan teks	✓	
D BAHASA			
24	Penggunaan bahasa baku	✓	
25	Kebenaran penggunaan bahasa asing	✓	
E PEMROGRAMAN MEDIA			
26	Media diprogram dengan model pembelajaran interaktif	✓	

27	navigasi	✓	
28	Konsistensi penempatan tombol	✓	
29	Adanya menu bantuan atau petunjuk teknis mencari menu yang diperlukan	✓	
30	Kelancaran system operasi	✓	

SARAN:

- *Revisi - demo/simulasi*

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN SULAM PITA
PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG"

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Pembuatan Sulam Pita Pada Busana
Peneliti : Chytra Mahanani
Ahli Media :

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- ♦ Rentang penilaian yaitu :
Benar = 1
Salah = 0
- ♦ Mohon diberi tanda ceklist (✓) pada kolom Benar atau salah sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian	
		1	0
A	FUNGSI DAN MANFAAT		
1	Memperjelas penyajian karena mampu menampilkan gambar, gerak dan suara secara bersamaan	✓	
2	Memperjelas penyajian dengan adanya rekayasa (animasi)	✓	
3	Memperjelas penyajian karena mampu menampilkan sesuatu yang tidak ada di kelas	✓	
4	Mempermudah dalam pembelajaran	✓	
5	Mempermudah dalam pemahaman	✓	
6	Mengatasi keterbatasan daya indera pendengar karena mampu menyajikan musik dengan suara yang keras maupun pelan		✓

7	Mengatasi keterbatasan waktu karena memungkinkan mempercepat dan memperlambat gerak penayangan media	✓	
8	Mengatasi keterbatasan ruang, daya indera dan waktu karena memungkinkan untuk memutar kembali tayangan media	✓	
9	Mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik	✓	
10	Mampu meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran	✓	
11	Mengatasi sikap pasif siswa	✓	
12	Materi lebih mudah dipahami	✓	
13	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	✓	
B TAMPILAN MEDIA			
14	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	✓	
15	Komposisi warna	✓	
16	Penggunaan tombol		✓
17	Pemilihan background	✓	
18	Kemenarikan sajian animasi	✓	
19	Kemenarikan sajian gambar	✓	
20	Kejelasan suara	✓	
21	Pemilihan jenis huruf	✓	
22	Ukuran huruf cukup (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), sehingga membuat mata nyaman ketika membacanya.	✓	
23	Keterbacaan teks	✓	
D BAHASA			
24	Penggunaan bahasa baku	✓	
25	Kebenaran penggunaan bahasa asing	✓	
E PEMROGRAMAN MEDIA			
26	Media diprogram dengan model pembelajaran interaktif	✓	

27	navigasi	✓	
28	Konsistensi penempatan tombol		✓
29	Adanya menu bantuan atau petunjuk teknis mencari menu yang diperlukan	✓	
30	Kelancaran system operasi	✓	

SARAN:

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran berbasis macromedia flash pada pembuatan sulam pita ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN SULAM PITA
PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG”

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Pembuatan Sulam Pita Pada Busana
Peneliti : Chytra Mahanani
Ahli Materi :

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- ♦ Rentang penilaian yaitu :
Benar = 1
Salah = 0
- ♦ Mohon diberi tanda checklist (✓) pada kolom layak atau tidak layak sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian	
		1	0
A	KESESUAIAN URAIAN MATERI DENGAN SK DAN KD		
1	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK)	✓	
2	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).	✓	
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	✓	
4	Langkah- langkah pembuatan sulam pita disajikan dengan logis	✓	
5	Pembuatan sulam pita disajikan dengan urutan yang benar	✓	

B	KEAKURATAN MATERI		
6	Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir sesuai dengan konsep, definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu Tata Busana	✓	
7	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
8	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
9	efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	✓	
10	Gambar atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
11	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di bidang/ilmu Tata Busana	✓	
C	URUTAN MATERI		
12	Urutan materi tidak menimbulkan salah tafsir bagi siswa	✓	
13	Urutan materi memudahkan pemahaman siswa	✓	
D	BAHASAN DAN EJAAN		
14	Ketepatan penggunaan bahasa	✓	
15	Ejaan dalam bahasa	✓	

SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk pada pembuatan sulam pita pada busana ini dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi (*tidak direvisi*)
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN SULAM PITA
PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG”

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Pembuatan Sulam Pita Pada Busana
Peneliti : Chytra Mahanani
Ahli Materi :

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- ♦ Rentang penilaian yaitu :
Benar = 1
Salah = 0
- ♦ Mohon diberi tanda checklist (✓) pada kolom layak atau tidak layak sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian	
		1	0
A	KESESUAIAN URAIAN MATERI DENGAN SK DAN KD		
1	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK)	✓	
2	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).	✓	
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	✓	
4	Langkah- langkah pembuatan sulam pita disajikan dengan logis	✓	
5	Pembuatan sulam pita disajikan dengan urutan yang benar	✓	

B	KEAKURATAN MATERI		
6	Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir sesuai dengan konsep, definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu Tata Busana	✓	
7	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
8	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
9	efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	✓	
10	Gambar atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
11	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di bidang/ilmu Tata Busana	✓	
C	URUTAN MATERI		
12	Urutan materi tidak menimbulkan salah tafsir bagi siswa	✓	
13	Urutan materi memudahkan pemahaman siswa	✓	
D	BAHASAN DAN EJAAN		
14	Ketepatan penggunaan bahasa	✓	
15	Ejaan dalam bahasa	✓	

SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk pada pembuatan sulam pita pada busana ini dinyatakan :

4. Komentar dan saran umum

- Penggunaan Media sebaiknya dengan penjelasan
- KD yang dituju belum nampak jelas

5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

- a. Media ini layak digunakan tanpa revisi
 - b. Media ini layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
- (mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Guru



E. SRI WAHYUNINGSIH, S.Pd.
()

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN SULAM PITA
PADA BUSANA UNTUK SISWA SMK PIUS X MAGELANG”

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Pembuatan Sulam Pita Pada Busana
Peneliti : Chytra Mahanani
Ahli Materi :

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- ♦ Rentang penilaian yaitu :
Benar = 1
Salah = 0
- ♦ Mohon diberi tanda checklist (✓) pada kolom layak atau tidak layak sesuai dengan pendapat penilai secara obyektif
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian	
		1	0
A	KESESUAIAN URAIAN MATERI DENGAN SK DAN KD		
1	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK)	✓	
2	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).	✓	
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	✓	
4	Langkah- langkah pembuatan sulam pita disajikan dengan logis	✓	
5	Pembuatan sulam pita disajikan dengan urutan yang benar	✓	

B KEAKURATAN MATERI			
6	Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir sesuai dengan konsep, definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu Tata Busana	✓	
7	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
8	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
9	efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	✓	
10	Gambar atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan	✓	
11	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di bidang/ilmu Tata Busana	✓	
C URUTAN MATERI			
12	Urutan materi tidak menimbulkan salah tafsir bagi siswa	✓	
13	Urutan materi memudahkan pemahaman siswa	✓	
D BAHASAN DAN EJAAN			
14	Ketepatan penggunaan bahasa	✓	
15	Ejaan dalam bahasa	✓	

SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk pada pembuatan sulam pita pada busana ini dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi *(sudah direvisi)*
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Maret 2013

Menyetujui,



Zahida Ideawati Dra

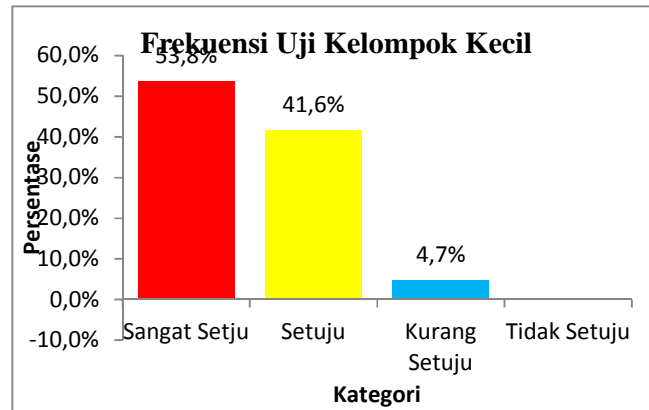
NIP. 19580505 198702 2 001

LAMPIRAN 7

HASIL UJI KELOMPOK KECIL

HASIL UJI DESKRIPTIF KELOMPOK KECIL

DIAGRAM KELOMPOK KECIL



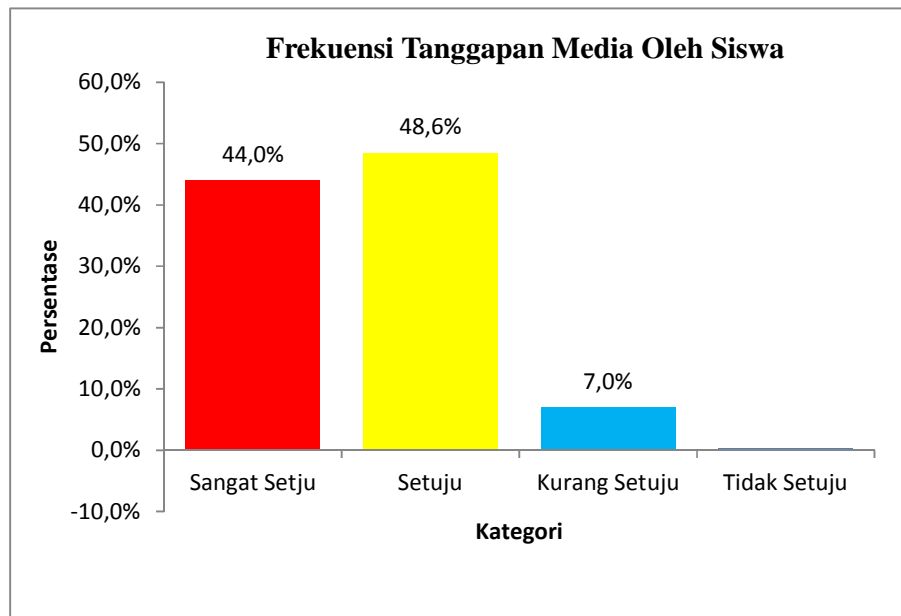
RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI (KELOMPOK KECIL)

KELOMPOK KECIL							
Skor Max	4	x	32	=	128		
Skor Min	1	x	32	=	32		
Jumlah Soal Valid	40	x	32		1280		
Rentang				=	96		
Jumlah Kategori				=	4		
Panjang Kelas Interval				=	24		
Jumlah Skor					4468		
Panjang Kelas 4	688	/	1280		53.8%		
Panjang Kelas 3	532	/	1280		41.6%		
Panjang Kelas 2	60	/	1280		4.7%		
Panjang Kelas 1	0	/	1280		0.0%		
Sangat Setuju	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{mak}$						
Setuju	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$						
Kurang Setuju	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$						
Tidak setuju	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Sangat Setju	:	104	\leq	S	\leq	128	53.8%
Setuju	:	80	\leq	S	\leq	103	41.6%
Kurang Setuju	:	56	\leq	S	\leq	79	4.7%
Tidak Setuju	:	32	\leq	S	\leq	55	0.0%
Total							100.0%

LAMPIRAN 8

HASIL UJI LAPANGAN

HASIL UJI DESKRIPTIF



RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

UJI COBA LAPANGAN							
Skor Max	4	x	30	=	120		
Skor Min	1	x	30	=	30		
Jumlah Soal Valid	40	x	30		1200		
Rentang				=	90		
Jumlah Kategori				=	4		
Panjang Kelas Interval				=	23		
Jumlah Skor					4034		
Panjang Kelas 4	528	/	1200		44.0%		
Panjang Kelas 3	583	/	1200		48.6%		
Panjang Kelas 2	84	/	1200		7.0%		
Panjang Kelas 1	5	/	1200		0.4%		
Sangat Setuju	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{mak}$						
Setuju	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$						
Kurang Setuju	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$						
Tidak setuju	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Sangat Setju	:	99	≤	S	≤	120	44.0%
Setuju	:	6	≤	S	≤	98	48.6%
Kurang Setuju	:	53	≤	S	≤	75	7.0%
Tidak Setuju	:	30	≤	S	≤	52	0.4%
Total							100.0%

LAMPIRAN 9

VALIDITAS

&

RELIABILITAS

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	42	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	42	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir1	102.3095	173.585	.550	.947
Butir2	102.2143	171.197	.577	.947
Butir3	102.4048	173.661	.474	.948
Butir4	102.3571	170.138	.694	.946
Butir5	102.5238	170.548	.574	.947
Butir6	102.5238	172.353	.484	.948
Butir7	102.6190	169.217	.632	.947
Butir8	102.1667	172.972	.663	.947
Butir9	102.2381	181.454	.051	.952
Butir10	102.5000	172.890	.553	.947
Butir11	102.3333	174.276	.512	.948
Butir12	102.1905	170.548	.722	.946
Butir13	102.2619	169.271	.721	.946
Butir14	102.7619	169.552	.679	.946
Butir15	102.4524	168.254	.724	.946
Butir16	102.5238	172.012	.582	.947
Butir17	102.3571	171.894	.628	.947
Butir18	102.5000	166.744	.676	.946
Butir19	102.4286	171.324	.613	.947
Butir20	102.5238	170.451	.637	.946
Butir21	102.4524	182.400	.013	.951
Butir22	102.2619	173.418	.551	.947
Butir23	102.2143	172.075	.674	.946
Butir24	102.2381	172.088	.630	.947
Butir25	102.2143	170.758	.711	.946
Butir26	102.3333	171.740	.674	.946
Butir27	102.2857	175.038	.532	.947
Butir28	102.2143	174.660	.547	.947
Butir29	102.4048	166.296	.810	.945
Butir30	102.3810	170.242	.658	.946
Butir31	102.2143	170.660	.674	.946
Butir32	102.2619	170.442	.655	.946

PERHITUNGAN KATEGORISASI

AHLI MEDIA (1)							
Skor Max	1	x	30	=	30		
Skor Min	0	x	30	=	0		
Jumlah Soal Valid	1	x	30	=	30		
Rentang				=	30		
Jumlah Kategori				=	2		
Panjang Kelas Interval				=	15		
Jumlah Skor				=	27		
Panjang Kelas 2	27	/	30	=	90.0%		
Panjang Kelas 1	3	/	30	=	10.0%		
Layak	(Smin+p) ≤ S ≤ S mak						
Tidak layak	Smin ≤ S ≤ (Smin+P-1)						
Kategori		Skor				Prosentase	
Layak	:	15	≤	S	≤	30	90.0%
Tidak layak	:	0	≤	S	≤	14	10.0%
Total							100.0%

AHLI MEDIA (2)							
Skor Max	1	x	30	=	30		
Skor Min	0	x	30	=	0		
Jumlah Soal Valid	1	x	30	=	30		
Rentang				=	30		
Jumlah Kategori				=	2		
Panjang Kelas Interval				=	15		
Jumlah Skor				=	30		
Panjang Kelas 2	30	/	30	=	100.0%		
Panjang Kelas 1	0	/	30	=	0.0%		
Layak	(Smin+p) ≤ S ≤ S mak						
Tidak layak	Smin ≤ S ≤ (Smin+P-1)						
Kategori		Skor				Prosentase	
Layak	:	15	≤	S	≤	30	100.0%
Tidak layak	:	0	≤	S	≤	14	0.0%
Total							100.0%

PERHITUNGAN KATEGORISASI

AHLI MATERI (RATER 1)							
Skor Max	1	x	13	=		13	
Skor Min	0	x	13	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	13			13	
Rentang				=		13	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		7	
Jumlah Skor						13	
Panjang Kelas 2	13	/	13			100.0%	
Panjang Kelas 1	0	/	13			0.0%	
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori			Skor			Prosentase	
Layak	:		7	\leq	S	\leq	13
Tidak layak	:		0	\leq	S	\leq	6
Total						100.0%	

AHLI MATERI (RATER 2)							
Skor Max	1	x	13	=		13	
Skor Min	0	x	13	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	13	=		13	
Rentang				=		13	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		6.5	
Jumlah Skor						13	
Panjang Kelas 2	13	/	13			100.0%	
Panjang Kelas 1	0	/	13			0.0%	
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori			Skor			Prosentase	
Layak	:		7	\leq	S	\leq	13
Tidak layak	:		0	\leq	S	\leq	6
Total						100.0%	

AHLI MATERI (RATER 3)

Skor Max	1	x	13	=	13
Skor Min	0	x	13	=	0
Jumlah Soal Valid	1	x	13		13
Rentang				=	13
Jumlah Kategori				=	2
Panjang Kelas Interval				=	7
Jumlah Skor					13
Panjang Kelas 2	13	/	13		100.0%
Panjang Kelas 1	0	/	13		0.0%

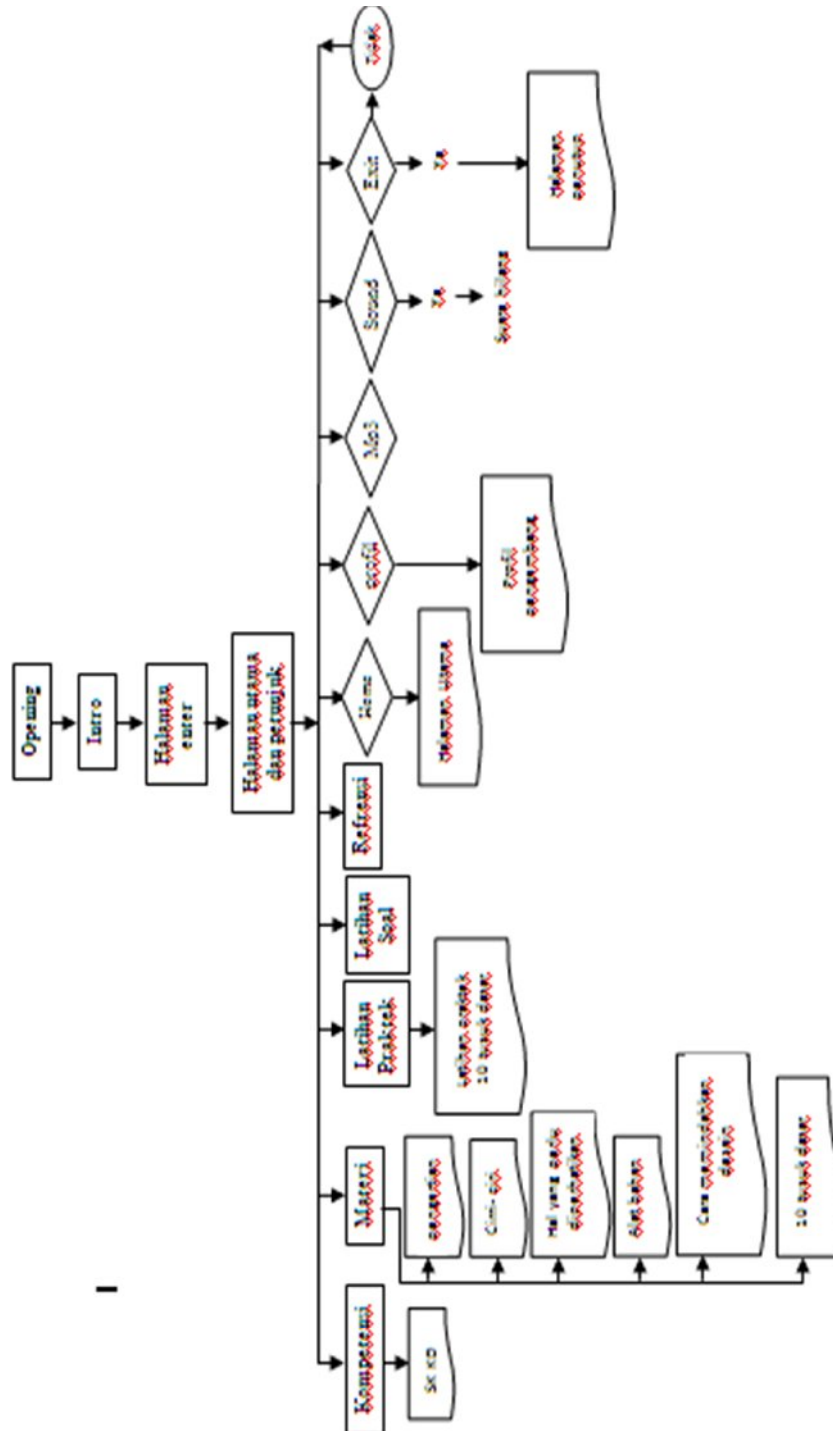
Layak $(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$
 Tidak layak $S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

Kategori		Skor					Prosentase
Layak	:	7	\leq	S	\leq	13	100.0%
Tidak layak	:	0	\leq	S	\leq	6	0.0%
Total							100.0%

LAMPIRAN 10

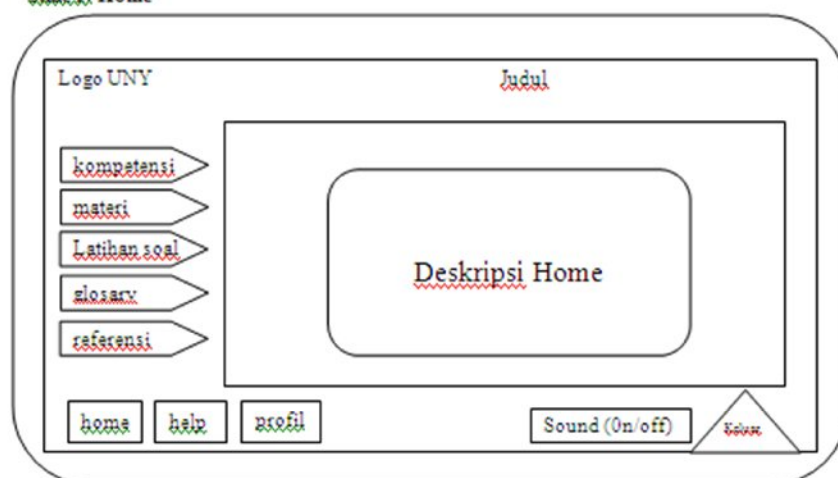
FLOWCHART DAN STORY BOARD

Flow Chart Media Pembuatan Sulam Pita Pada Busana

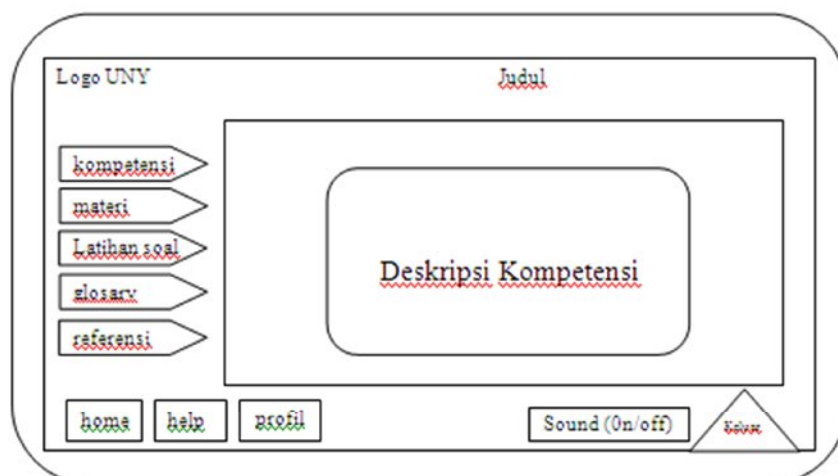


STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN

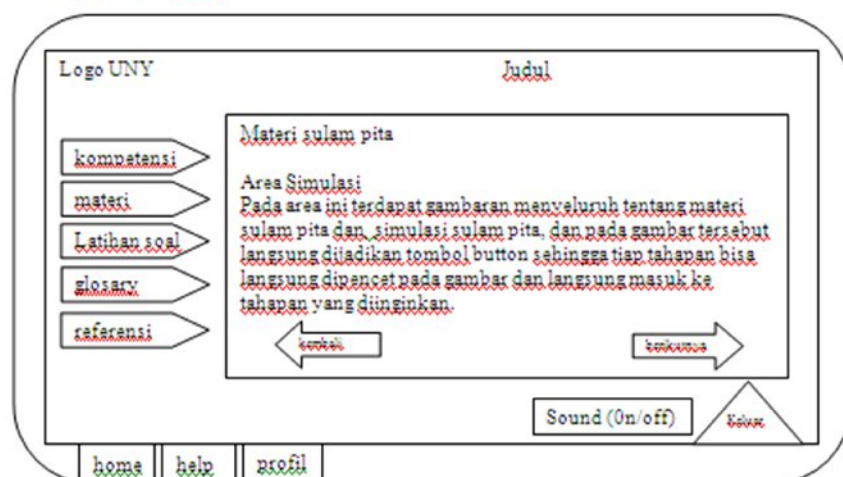
Slide 1. Home



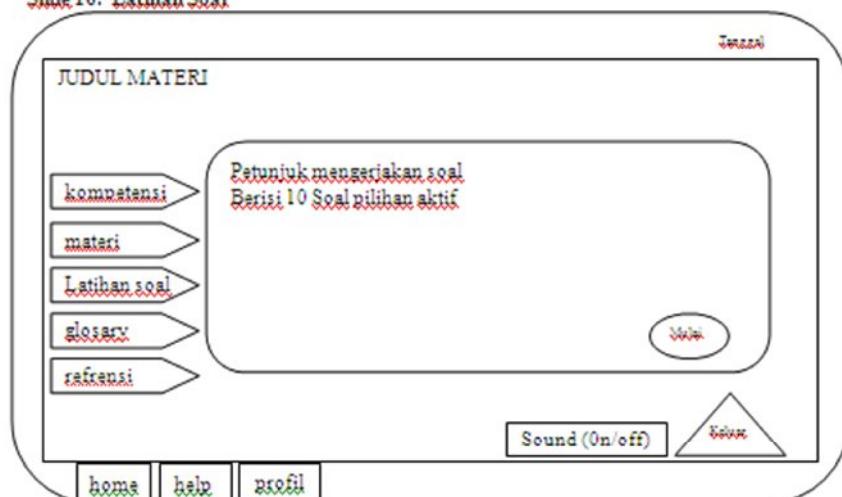
Slide 2 Kompetensi



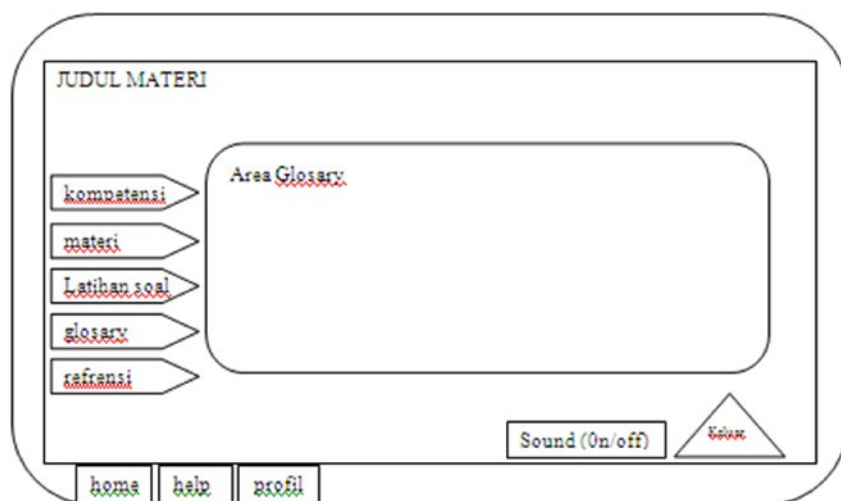
Slide 3-15. Materi



Slide 16. Latihan Soal



Slide 17. Glosary



Slide 18. Referensi



Slide 19. Profile

Logo UNY

JUDUL MATERI

PROFIL

Data Diri

Foto

Sound (On/off)

Selesai

home

help

profil

LAMPIRAN 11

REVISI PARA AHLI

REVISI DARI AHLI MEDIA

MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI

Membuat hiasan sulaman pita



DISUSUN OLEH
Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

JURUSAN PENDIDIKAN TATA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Enter

Gambar 5. Pada cover media pembelajaran mandiri kecil, membuat hiasan busana dibuat besar tulisannya dan diberi copyright 2013

MEDIA PEMBELAJARAN

Membuat hiasan sulaman pita



DISUSUN OLEH
Chytra Mahanani
NIM. 09513244003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK Boga DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Copyright © 2013 Chytra M.

Enter

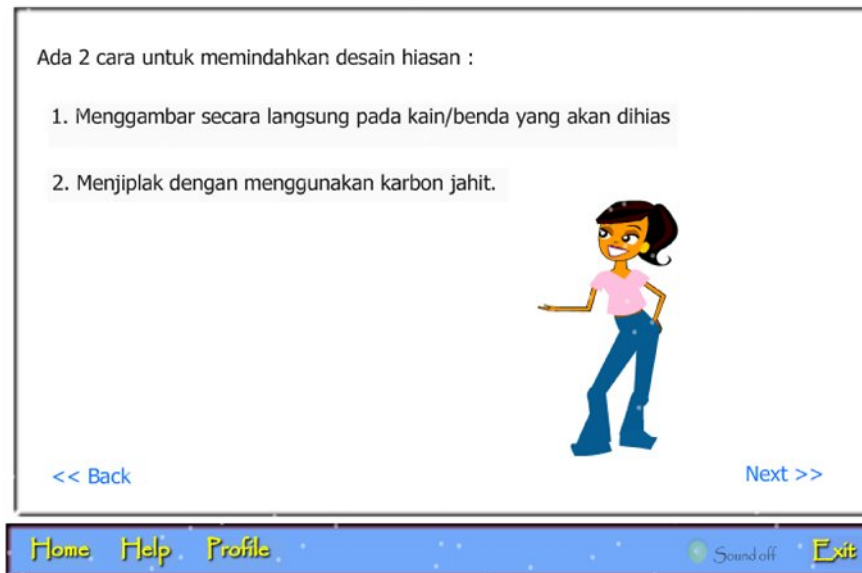
Gambar 6. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran dari Ahli Media



Gambar 7. Pada home kata enter dihilangkan dan Tanggal tidak perlu di kasih



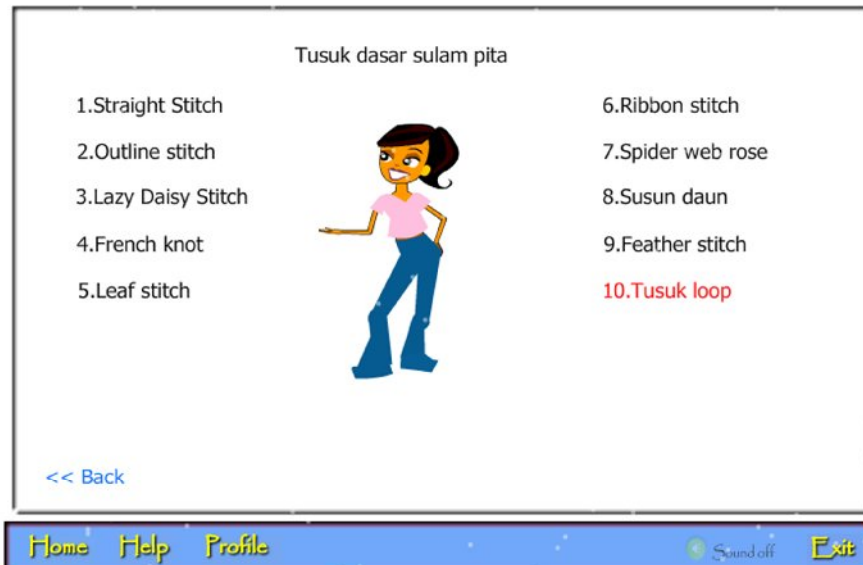
Gambar 8. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran dari Ahli Media



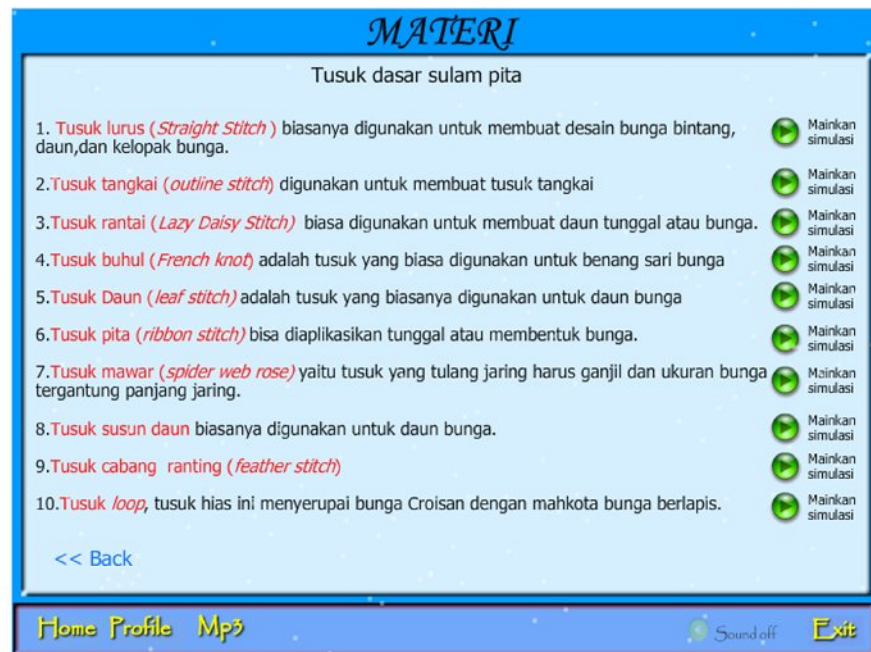
Gambar 9. Pada slide 2 cara memindahkan motif di beri warna dan
Pada saat masuk materi kata simulasi disamping kata menu utama
dihilangkan



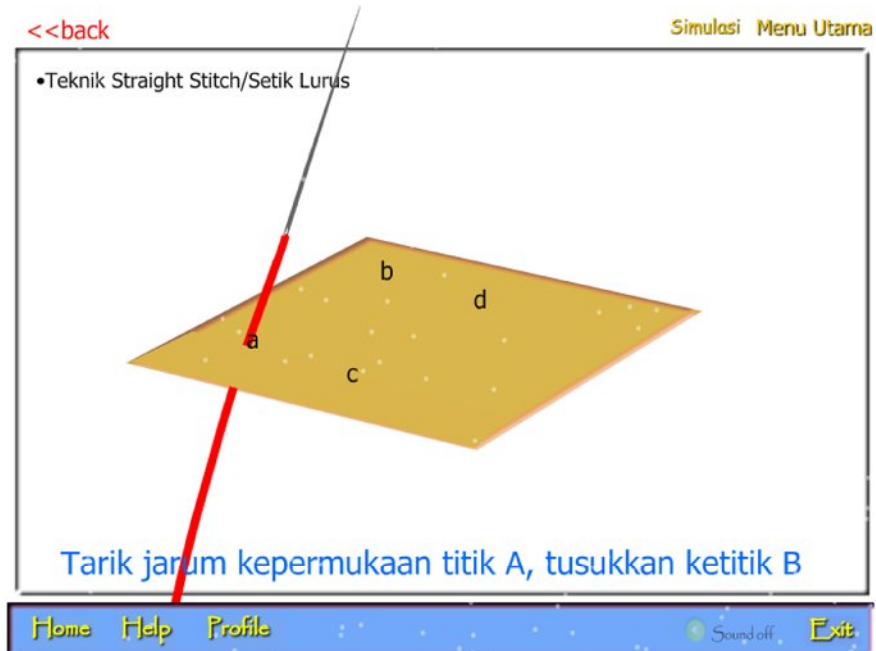
Gambar 10. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran dari Ahli Media



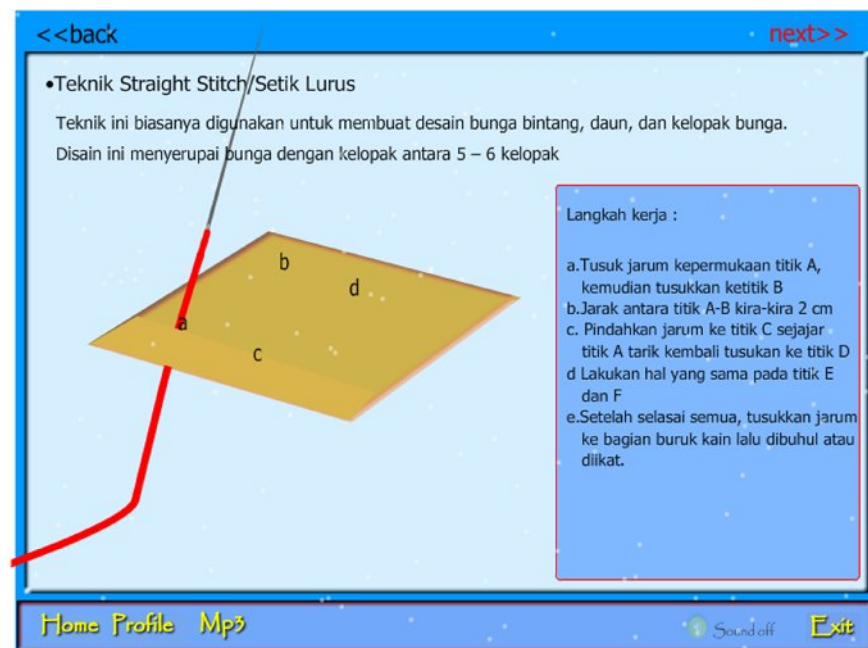
Gambar 11. Pada simulasi diberi tombol dan pengertian



Gambar 12. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran dari Ahli Media



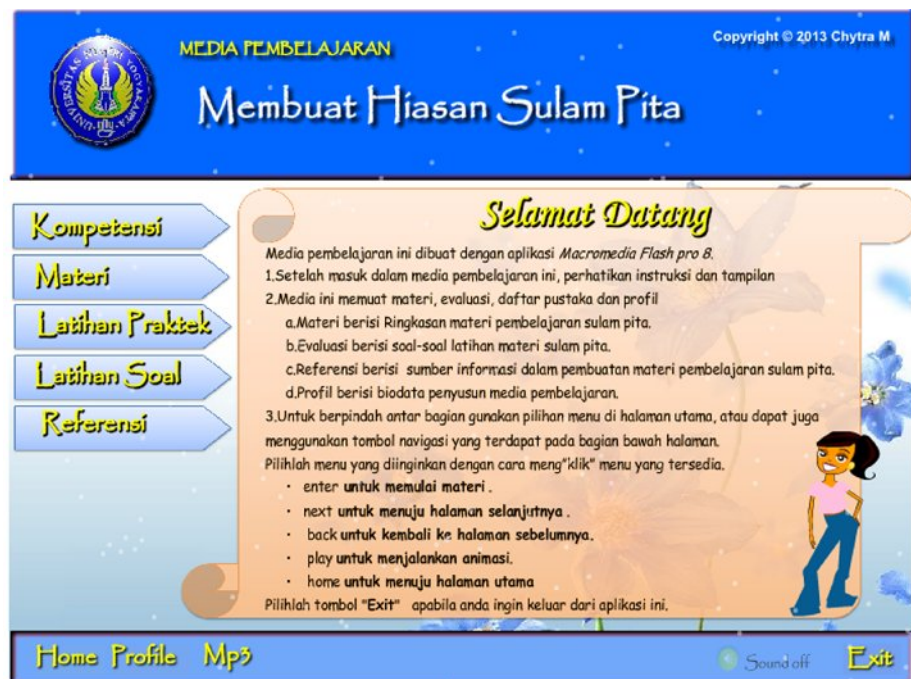
Gambar 13. Pada saat simulasi langkah kerja jangan hilang dan diberi pengulangan



Gambar 14. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran dari Ahli Media

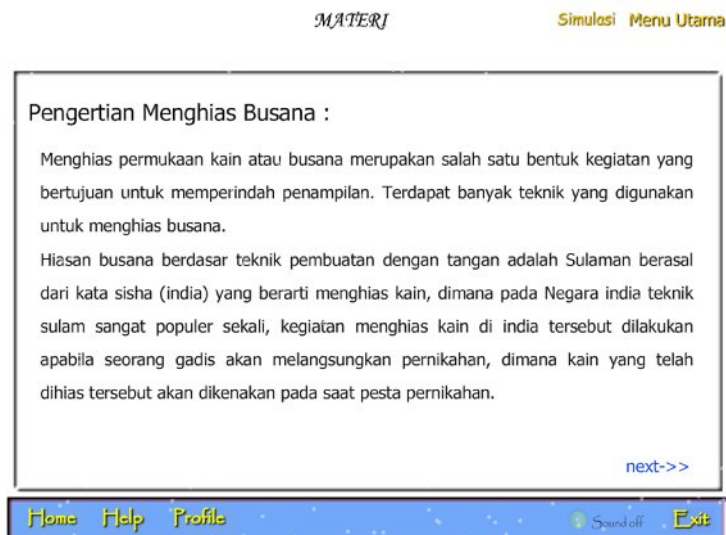


Gambar 15. Glossary diganti latihan praktek



Gambar 16. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran Ahli Media

REVISI DARI AHLI MATERI



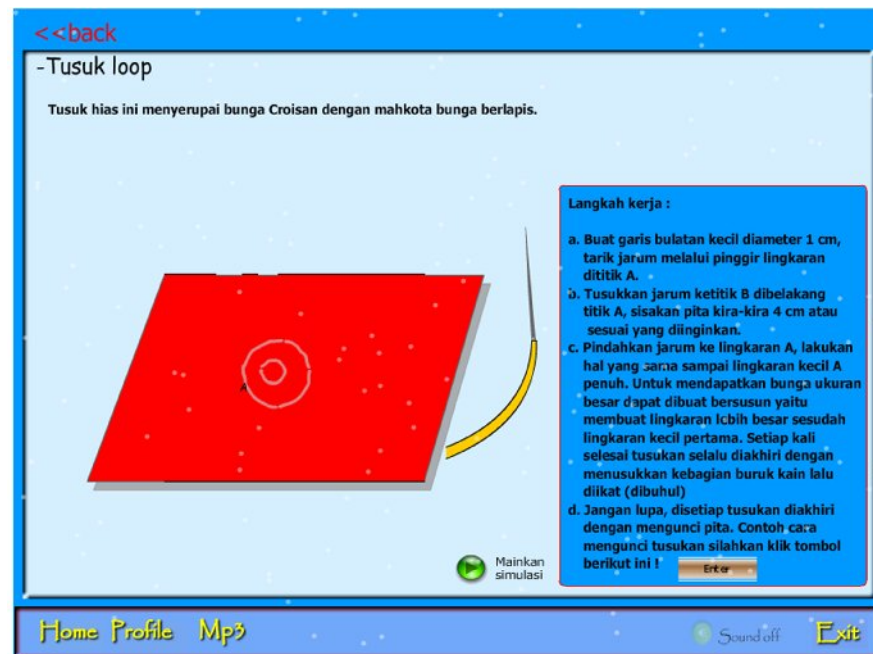
Gambar 17. Pengertian menghias busana diperbaiki



Gambar 18. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran Ahli Materi



Gambar 19. Tusuk loop pada praktek di perbaiki langkah kerjanya



Gambar 20. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran Ahli Materi



Gambar 21. Saran dari Ahli Materi Alat dan bahan untuk sulam pita di sendiri- sendirikan jangan dicampur dan dilengkapi



Gambar 22. Sudah Diperbaiki Sesuai Saran Ahli Materi

LAMPIRAN 12

FOTO

PENGAMBILAN DATA



Siswa berdoa sebelum memulai pelajaran



siswa mendengarkan penjelasan cara memulai membuka media



siswa berinteraktif dengan media



siswa mengerjakan soal



Mahasiswa mengamati kegiatan siswa



foto bersama 1 kelas